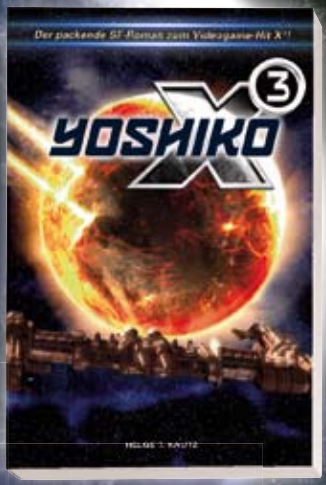
TRADE FIGHT BUILD THINK
X3
REUNION 2.0
MANUAL

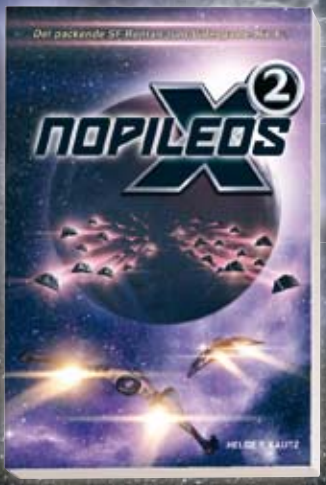
SPANNENDE SF-ROMANE AUS DEM GRENZENLOSEN X-UNIVERSUM

Von Helge T. Kautz

X: Farnhams Legende
ISBN 3-8332-1204-7, € 9,95



X3: Yoshiko
ISBN 3-8332-1344-2, € 9,95
Erscheint im Frühjahr 2006



X2: Nopileos
ISBN 3-8332-1041-9, € 9,95

IM HANDEL ERHÄLTLICH

PANINI BUCH

Dino

www.paninicomics.de/videogame

Inhalt 3
Systemvoraussetzungen 5
Einleitung / Installation 6
Registrierung 7
Spielstart 8
Quick-Menü 10
Tastaturbelegung 11
Schiffssteuerung (Joystick/Maus/Gamepad) 15
Das Optionsmenü 17
Das Hauptmenü 20
Piloten-Handbuch der TerraCorp-Raumflotte 23
Trade, Fight, Build, Think 24
Anzeigen / Schiffsinterface 26
Raumflug und Navigation 32
Die Kommando-Konsole 34
Handel 36
Bauen 41
Wirtschaftsgrundlagen 47
Tausch 49
Ratgeber Bau und Handel 50
Kampf 56
Ratgeber Kampf 62
Erweiterungen / Ausrüstung 68
Waffen 73
Schilde 79
Waren und Rohstoffe 80
Historischer Hintergrund des X-Universums 88
Weiterführende Literatur 96
Problembehandlung 97
Endnutzer-Lizenzbedingungen 99
Technische Information / Hotline 101
Kundenservice / Bestell-Hotline 102
Credits 103
Danksagungen 107

ICH WILL
NVIDIA
BESSERE FOTOS
BESSERE VIDEOS
BESSERE PC-SPIELE
BESSERE PERFORMANCE
Ich will bessere PC-Spiele
Dank ihrer Performance, Kompatibilität und Zuverlässigkeit sind NVIDIA®-Grafikprodukte erste Wahl für Spielefreaks auf der ganzen Welt. Die coolsten neuen Spiele werden auf NVIDIA Plattformen entwickelt und bringen optimale Leistung in Verbindung mit Ihrer NVIDIA-Grafiklösung. Mit der NVIDIA GeForce™ FX und der GeForce™ 6-Serie erleben Sie atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit.
Einfach installieren und sofort loslegen: NVIDIA Hardware und PC Spiele mit dem "NVIDIA: The way it's meant to be played™"- Logo bieten das ultimative Spielerlebnis. Ihr PC mit einem Grafikprozessor aus der GeForce™ FX- oder der GeForce™ 6-Serie bietet Spielvergnügen ganz im Sinne des Erfinders: "The way it's meant to be played."
The way it's
NVIDIA.
meant to be played
http://eu.nvidia.com
©2004 NVIDIA Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Bitte informieren Sie sich über die Minimalvoraussetzungen, bevor Sie das Spiel installieren!

Minimum
Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000, XP
Pentium® IV (oder AMD®-Äquivalent) 1,7 GHz
512MB RAM
DirectX-9-kompatible 3D-Grafikkarte (nicht onboard) mit 128MB RAM
und Support für Pixel Shader 1.3
DirectX-kompatible Soundkarte
4GB freier Festplattenspeicher
DVD-ROM-Laufwerk
Maus + Tastatur, Gamepad oder Joystick (optionale Unterstützung für Force-Feedback)

Empfohlen
Microsoft® Windows® XP
Pentium® IV (oder AMD®-Äquivalent) 2,4 GHz
1GB RAM
DirectX-9-kompatible 3D-Grafikkarte (nicht onboard) mit 256MB RAM
und Support für Pixel Shader 2.0
DirectX-kompatible Soundkarte (Surround-Sound-Unterstützung empfohlen)
4GB freier Festplattenspeicher
DVD-ROM-Laufwerk
Maus + Tastatur, Gamepad oder Joystick (optionale Unterstützung für Force-Feedback)

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können beim Fernsehen oder der Benutzung von Computerspielen einen Anfall erleiden. Falls bei Ihnen selbst oder bei einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern schon einmal Epilepsie-ähnliche Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollten Sie vor der Benutzung dieses Spieles einen Arzt befragen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Nutzung eines Computerspieles Symptome wie Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, Krämpfe oder andere unwillkürliche Bewegungen auftreten, so sollte das Spiel sofort beendet und ein Arzt aufgesucht werden.

Vorsichtsmaßnahmen
- ein ausreichender Abstand zum Monitor, am besten so weit, wie die Kabel es zulassen
- einen kleinen Monitor verwenden
- nicht spielen, wenn man müde ist
- der Raum, in dem gespielt wird, sollte ausreichend erleuchtet sein
- pro gespielter Stunde sollte eine 10-15 minütige Pause eingelegt werden

"Die Schockwelle des explodierenden Zerstörers erschütterte das Schiff, und die Schlacht war vorüber. Er ließ das Schiff langsam in einem Bogen an dem Wrack vorbei in Richtung Sonne gleiten und reduzierte die Geschwindigkeit. Sein Blick wanderte von den Schiffskontrollen nach draußen und erfasste das wunderbare Panorama, das sich ihm darbot.

Er erinnerte sich an all die Zeit und Mühe, die es ihn gekostet hatte, es bis hierher zu schaffen, das Glück, das Imperium und die Flotte, die er erschaffen hatte, um diesen Moment zu erleben. Eine Welle von Gefühlen erfasste ihn, als ihm bewusst wurde, dass trotz all dem, was er getan hatte, sich nichts mit diesem, dem ultimativen Preis messen konnte."

"Dies ist nicht das Ende. Es ist nicht einmal der Anfang vom Ende. Aber vielleicht ist es das Ende vom Anfang."

– Winston Churchill –

X³ – Reunion installieren

1. Schließen Sie alle anderen Anwendungen, und legen Sie die X³ – Reunion DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
2. Wenn Windows für Ihr Laufwerk AutoPlay aktiviert hat, erscheint nun automatisch der Installationsbildschirm. Sollte das Setup nicht automatisch ausgeführt werden, fahren Sie bitte mit Schritt 3 fort.
3. Doppelklicken Sie auf das „Arbeitsplatz"-Symbol (auf Ihrem Desktop oder im Startmenü).
4. Im „Arbeitsplatz"-Fenster doppelklicken Sie auf das Icon für Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
5. Doppelklicken Sie nun auf Setup. Das Setup-Programm wird Sie durch den Installationsprozess führen.

Spielstände
Ihre gespeicherten Spielstände finden Sie im Ordner „Eigene Dateien\Egosoft\X3\Save". Sie tragen die Dateinamen X00.sav … X25.sav. Sie können als Backup in einen anderen Ordner kopiert oder verschoben werden, um frühere Spielstände zu sichern.

Kopierschutz
X³ – Reunion verwendet ein fortschrittliches Kopierschutz-System: StarForce Keyless. Nach der Installation, bevor Sie das Spiel zum ersten Mal starten, wird es Sie auffordern, Ihren Computer neu zu starten.

Bei einigen DVD- oder CD-Kopierprogrammen kann es zu Konflikten mit dem Kopierschutz kommen. Vergewissern Sie sich deshalb bitte, dass alle betroffenen Programme und Treiber auf dem neuesten Stand sind.

Registrierung bei Egosoft

Auf der offiziellen X³-Internetseite (**www.x3-reunion.de**) erhalten Sie Updates sowie Zugang zur technischen Unterstützung und Neuigkeiten aus dem X-Universum. Die Registrierung auf **www.egosoft.com/x3/register/** gewährt Zugang zum

- Support-Forum
- „Scripts und Modding"-Forum
- Download-Bereich für Bonusmaterial, Updates und Patches

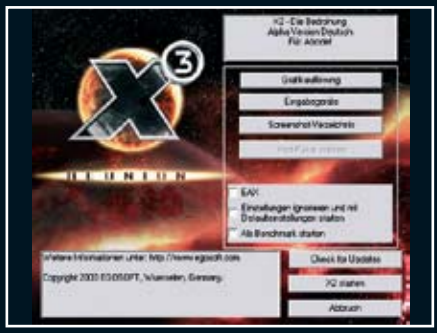
Hinweis: Zur Registrierung benötigen Sie lediglich eine gültige E-Mail-Adresse, es werden keine persönlichen Daten abgefragt. Außerdem benötigen Sie ab Version 2.0 keine Registrierungsnummer mehr und können das entsprechende Feld einfach freilassen. Sollten bei der Registrierung Probleme auftreten, senden Sie bitte eine E-Mail an

registerx3@egosoft.com

Nach der Registrierung haben Sie die Möglichkeit, entweder die häufig gestellten Fragen und die entsprechenden Antworten dazu in der „FAQ-Sektion" durchzusehen oder uns direkt über die Internetseite zu kontaktieren.

Starten von X³ – Reunion

Im Startmenü klicken Sie auf Programme, dann auf Egosoft und schließlich auf X³ – Reunion.



Vom ersten Startfenster aus gelangen Sie in Optionsmenüs, in welchen Sie Standardeinstellungen wie die Bildschirmauflösung verändern können. Es wird empfohlen, Einstellungen (z.B. Anti-Aliasing) hier anstatt über die Grafikkarteneinstellungen zu ändern. Sie können einige dieser Einstellungen auch während des Spiels vornehmen, dadurch haben Sie einen direkten Vergleich.

EAX steht für Environmental Audio Extensions (Raumklang-Erweiterungen). Diese von Creative Labs entwickelte Technologie ermöglicht ein außergewöhnliches Hörerlebnis, vor allem dank Spezialeffekten wie „Absorption". Mehr darüber erfahren Sie unter **http://eax.creative.com**

Mit **"Einstellungen ignorieren und mit Defaulteinstellungen starten"** können Sie die Spieleinstellungen wieder auf die Standardkonfiguration zurücksetzen, wenn Sie z.B. nach einem Update Probleme beim Start des Spieles haben.

Klicken Sie auf **„X³ starten"**, um ins eigentliche Spiel zu gelangen. Wenn Sie wollen, können Sie die Einleitungssequenz durch Betätigen der Taste „Escape" (Esc) überspringen.

Hinweis: In der Startbox steht neben dem Spielnamen auch die Versionsnummer, die für Technische Unterstützung und eventuell verfügbare Erweiterungen relevant ist.

Willkommen bei X³ – Reunion!

(Verabschieden Sie sich von Ihrem sozialen Leben und/oder Schlaf…)

Es wird sowohl neuen Piloten als auch Veteranen der X-Reihe empfohlen, die Simulatormissionen zu spielen, bevor sie richtig ins X-Universum eintauchen. Der erste Abschnitt zum Thema Flugsteuerung enthält auch eine Schritt-für-Schritt-Einweisung.

Anderenfalls klicken Sie auf „Start", um ein neues Spiel zu beginnen. Wenn Sie bei einem bereits gespeicherten Spielstand einsteigen wollen, klicken Sie auf „Laden".

Nach dem Start spielen Sie sich durch die ersten Abschnitte der Geschichte von X³ – Reunion. Sie werden einem Hauptcharakter begegnen, der Sie durch diese Abschnitte leiten und Sie unterstützen wird. Wenn Sie diese Einführung in die Hintergrundgeschichte beendet haben, können Sie das X-Universum in Ihrem neuen Schiff auf eigene Faust erkunden.

Von jetzt an liegt es bei Ihnen: Sie können entweder die Handlung weiterspielen oder Ihre eigenen Abenteuer bestreiten. Sie können jederzeit wieder in die Handlung einsteigen und sich zwischen den einzelnen Abschnitten ganz den eigenen Geschäften widmen. So können Sie durch Handel, Bau und Kampf Ihr eigenes Imperium aufbauen und das Universum erkunden. Manche Teile der Handlung erfordern auch gewisse Ressourcen, um erfolgreich absolviert zu werden.

Kleiner Tipp: Sollten Sie gerade nicht über das nötige Kleingeld und/oder die nötige Ausrüstung für einen Auftrag innerhalb der Handlung verfügen, können Sie sich später nochmals bei dem Charakter melden. Sollten Sie dies vergessen, werden Sie durch eine Nachricht daran erinnert.

Tastaturbelegung, Controller-Einstellungen, Profile und Menüs werden in den folgenden Kapiteln detailliert erklärt. Wenn Sie mit der X-Reihe bereits vertraut sind, können Sie auch direkt zum Hauptmenü springen. Sie sollten sich dennoch mit den Controller-Profilen vertraut machen, da diese in X³ neu hinzugekommen sind.

Fasziniert von den unendlichen Möglichkeiten des X-Universums, haben sich schon viele Fans der stetig größer werdenden Gemeinschaft im Egosoft-Forum angeschlossen, um Erfahrungen auszutauschen, sich gegenseitig zu helfen und Beiträge mit Tipps und Tricks zu schreiben. Werden Sie Teil dieses Universums unter **http://www.egosoft.com/**

"Manchmal glaube ich, wir sind alleine im Universum, und manchmal glaube ich, wir sind es nicht. In beiden Fällen ist die Idee ziemlich phantastisch."
– Arthur C. Clarke –

DAS QUICK-MENÜ

Das Quick-Menü bietet einen schnellen und einfachen Zugriff auf die wichtigsten Befehle. Sie können entweder per „Mobilem Arbeits- Und Steuergerät“ (M.A.U.S.) oder über das Schiffsinterface mittels derselben Befehle auf alle anderen Menüpunkte zugreifen.

Wenn Sie in Ihrem Schiffsinterface „Esc“ drücken, bringt Sie das um eine Menüebene zurück. Drücken Sie Esc zweimal, so befinden Sie sich wieder im Hauptmenü. Sie können alternativ zur Esc-Taste die „Pfeil runter“-Taste benutzen, um in das vorherige Menü zu gelangen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um in den verfügbaren Menüs schnell zu navigieren.

Um die Quick-Menüs aufzurufen, drücken Sie die Return-Taste in Ihrem Schiffsinterface. Sie werden daraufhin eine Informationsleiste (das Hauptmenü) sehen.

Nachdem Sie „Pilot“ ausgewählt und „Statistiken“ hervorgehoben haben, werden Sie bemerken, dass dieses Symbol langsam pulsiert. Das zeigt an, dass Statistiken Ihre derzeit ausgewählte Option ist.

Wenn Sie „Esc“ drücken und dann im Hauptmenü „Wähle Schiff“ anwählen, gelangen Sie in das Schiffsmenü. Wenn Sie erneut „Esc“ drücken und im Hauptmenü „Optionen“ auswählen, erreichen Sie die Spieloptionen, wo Sie die Möglichkeit haben, die Tastaturbelegung für ein eigenes Profil zu ändern.

Wie Sie sehen, verändert sich das Hauptmenü, auch die Menüoptionen passen sich Ihren veränderten Einstellungen an.

Durch Auswahl der Option „Station“ gelangen Sie beispielsweise zum Schwarzen Brett für Nachrichten und Missionen. Auch können Sie hier das Handelssystem aktivieren, um Ihre gegenwärtige Fracht gegen andere Waren einzutauschen.

Die hier aufgeführte Steuerung bezieht sich auf das Standard WASD-Profil. Wenn Sie ein anderes Profil wählen oder die Belegung einzelner Tasten ändern, wird die Steuerung in Ihrem Spiel von dieser Liste abweichen.

Kontrollen - Schiffsinterface

<Joystick>	Schiff oder Geschütz steuern
<Maus>	Schiff oder Geschütz steuern
<Joystick Z>	Schiff rollen
<Throttle>	Schubkontrolle

Spiel - Flugkontrollen

<Cursor tasten>	Schiff oder Geschütz steuern
<Q/E>I	Nach links/rechts rollen
<Y/X>	Schubkontrolle
<Tab>	Maximalschub
<Backspace>	Nullschub (auf 0 bremsen)
<U>	Start/Stopp Autopilot Im Hauptfenster: Docke an Zielstation, fliege durch ausgewähltes Tor, folge Zielschiff
<Shift D>	Docke an Ziel/fliege durch Tor
<Shift M>	Ändere Gravidar-Modus (Reichweite ändern)
<Shift E>	Schiff verlassen/betreten (Distanz max. 50m)
<W,A,S,D>	Strafen/seitwärts driften
<C>	Anfunken des ausgewählten Zieles (Schiff/Station)/Kommandokonsole, wenn es sich um ein eigenes Schiff handelt

Waffenkontrollen

<L Strg>	Waffeneinsatz im aktivierten Monitor (Cockpit oder Geschützkanzel)
<K>	Laser-Zielsystemmodus ändern
<M>	Rakete auswählen
<1, 2, 3, 4>	Laserkonfiguration der Waffenbuchten auswählen
<L>	Rakete abfeuern
<G>	Waffen-Menü
<L. Maustaste>	Waffeneinsatz im aktivierten Monitor (Cockpit oder Geschützkanzel)
<Joystick Feuer>	Waffeneinsatz im aktivierten Monitor (Cockpit oder Geschützkanzel)

Zielerfassung

<T>	Objekt unterm Fadenkreuz als Ziel erfassen
<Shift T>	Feind-Modus: Erfasse nächstliegenden Feind
<Bild auf/ab>	Erfasse nächstes/vorheriges Ziel
<Einfg/Entf>	Erfasse nächstes/vorheriges Spielerschiff
<Pos1/Ende>	Erfasse nächsten/vorherigen Feind
<Mausrad>	Erfasse nächstes/vorheriges Ziel

Information

<I>	Zielinformationen anzeigen
<U>	Im Info-Menü: Detail-Informationen zum Ziel anzeigen
<S>	Info zum Spielerschiff
<P>	Info zum Piloten

<.>	Sektorkarte
<,>	Galaxiskarte
<G>	Auswahl auf Galaxiskarte anzeigen
<R>	Besitztümerliste
<L>	Nachrichten-Log

Kommandos & Management

<Shift C>	Kommando-Konsole des aktuellen Schiffes
<M>	Spielereigenes Objekt umbenennen
<Shift 6>	Befehl an Flügelmänner: Greife Ziel an!
<Shift 7>	Befehl an Flügelmänner: Verteidige mich!
<Shift 8>	Befehl an Kampfdrohnen: Greife Ziel an!
<Shift 9>	Befehl an Kampfdrohnen: Verteidige mich!

Schiffe & Stationen

Nur über das Quick-Menü!

Fracht

<F>	Fracht-Menü
<O>	Frachtluke öffnen/schließen
<?>	Fracht austauschen

Erweiterungen

<J>	SINZA aktivieren
<Shift J>	Sprungantrieb aktivieren (nochmal drücken, um Sprung abzubrechen)
<Shift D>	Landecomputer
<Alt,M.Maustaste>	Digitales Sichtverbesserungssystem
<5>	Verkaufspreisfinder benutzen
<6>	Schnäppchenfinder benutzen
<G>	Ekliptikprojektor ein-/ausschalten

Interface - Allgemein

<Numpad Enter>	Hauptmenü
<RETURN>	Öffnet Hauptmenü/wählt Menüpunkt aus aus/Bestätigt Eingabe
<Shift O>	Optionen
<Shift L>	Spielstand laden
<Shift S>	Spielstand unter Verwendung einer Bergungsversicherung speichern
<Shift Q>	Spiel beenden
<R. Maustaste>	Mauscursor ein-/ausschalten

Sichtsteuerung

<F1>	Aktiven Monitor auf nächste Sicht umschalten
<F1 halten>	Zurück zur Hauptsicht
<F2>	Aktiven Monitor auf Außensicht umschalten
<F3>	Haupt-Monitor auf Zielsicht umschalten oder Mini-Monitor vergrößern
<Shift H>	Fluganzeigen (HUD) ein-/ausblenden
<F4>	Nächsten Monitor aktivieren
<F4 halten>	Hauptmonitor aktivieren
<F5>	Mini-Monitore ein-/ausblenden

<Shift 1-5>	Monitor auf Ziel aufschalten
<Num +/->	Zoom für externe Ansicht
<Num 0>	Kameramodus umschalten: relativ, absolut, cinematic
<Num 5>	Ansicht zentrieren
<Num 1-9>	Umsehen bzw. in Außenansicht Ziel umkreisen
<POV/Coolie-Hat>	Umsehen bzw. in Außenansicht Ziel umkreisen

Menü

<Esc>	Zwischensequenzen abbrechen, Lande-/Startmanöver abkürzen
<Return>	Option auswählen
<Hoch>	Raufscrollen
<Runter>	Runterscrollen
<Links>	Nach links scrollen
<Rechts>	Nach rechts scrollen
<Bild auf>	Zum Seitenanfang
<Bild runter>	Zum Seitenende
<Pos1>	Eingabefeld Anfang
<Ende>	Eingabefeld Ende
<Entf>	Alle Menüs schließen
<Mausrad>	Scrollen
<Shift Maus>	Scrollen
<POV/Coolie-Hat>	Scrollen

Editieren

<Entf>	Buchstaben löschen
<Backspace>	Schritt zurück
<Pos1>	Eingabefeld Anfang

Archivierung

<F9/Druck>	Screenshot erstellen: Diese Bilder werden im Ordner „Eigene Dateien\Egosoft\X3“ im TGA-Format gespeichert.

Karten

<Cursortasten>	Scrollen
<Num 4>	Cursor nach links
<Num 6>	Cursor nach rechts
<Num 8>	Cursor nach oben
<Num 2>	Cursor nach unten
<Num 7>	Cursor nach oben und links
<Num 9>	Cursor nach oben und rechts
<Num 1>	Cursor nach unten und links
<Num 3>	Cursor nach unten und rechts
<Einfg>	Kartenachse drehen
<Pos1>	Reinzoomen
<End>	Rauszoomen

Erweiterungen

<keine>	Fusionsinjektor aktivieren

Positionieren einer Fabrik

<Einfg>	Z-Achse aktivieren
<Einfg,Num 2,8>	Nach Betätigen von „Einfg" benutzen Sie die Tasten 2 und 8, um die Höhe einzustellen.
<Num 1, 3, 7, 9>	Ausrichtung der Station
<Num 2, 4, 6, 8>	Station am Gitter positionieren
<Pos1/Ende>	Auf Stationsposition rein-/rauszoomen

Weitere Tastenkürzel

<Shift P>	Pause
<A-Z>	In Galaxiskarte Sektoren mit diesem Anfangsbuchstaben durchschalten
<0-9>	Eine Menge im Handelsmenü einstellen
<H>	Hilfe (zeigt die gebräuchlichsten Tastenkürzel an)

Spezialfunktionen der Maus

Sie können die Maus dazu verwenden, zwischen Menüs, dem interaktiven Assistenz-System und dem Schiffsinterface hin- und herzuschalten. Sie können mit ihr auch Ziele und Menüpunkte auswählen. Um die Maussteuerung zu aktivieren, betätigen Sie die rechte Maustaste. Sie können nun wie gewohnt die einzelnen Icons über Linksklick anwählen. Mit einem Rechtsklick schalten Sie wieder auf die Normal-Steuerung um, eventuell geöffnete Menüs bleiben dabei jedoch offen.

Steuerungsprofil einstellen

Im Spiel ist es nun möglich, den Controller- und Keyboard-Tasten eine Reihe von Aktionen zuzuweisen. Dieselben Tasten können in anderen Modi erneut verwendet werden (Flug, Andock- und Kartenbewegung).

Sie können verschiedene Profile erstellen und zwischen ihnen für verschiedene Arten der Spielweise wechseln. Die Profile lassen sich auch umbenennen und als Standardprofil für den Spielstart einstellen. Sie können vom Quick-Menü über „Spiel", „Steuerung" erreicht werden.

Ein neues Profil anlegen

Diese Option ermöglicht es Ihnen, ein Profil zu erstellen, dem Sie einen Namen geben. Danach können Sie die Steuerungs-, Spiel- und Interface-Tasten belegen.

In diesen Rubriken können die Steuerbefehle für jede Aktion angepasst werden. Wenn Sie eine andere Taste für eine Aktion verwenden möchten, entfernen Sie zuerst die Originalsteuerung, und fügen Sie danach die gewünschte Taste hinzu. Wenn Sie eine Steuerung hinzufügen, die bereits zugeordnet ist, wird diese entfernt. Daher ist es wichtig, alle Tastenzuordnungen zu überprüfen, bevor Sie speichern. Bei bestimmten (gesperrten) Steuerbefehlen wird der „Übernehmen"-Knopf für nicht entfernbare Tasten und Steuerbefehle im Hauptmenü deaktiviert.

Nachdem Sie alle Steuerungseinstellungen geändert haben, können diese im Profil gesichert werden. Zusätzlich können die Profile selbst mit „Wechsle Profilstandard", „Speichere Profilstandard", „Profil umbenennen" und „Wähle Standardprofil" organisiert werden. Die drei Hauptprofile sind das „klassische" Profil, ein „WASD"-Profil und ein „verbessertes" Profil. Das verbesserte Profil gleicht dem klassischen Profil, es ist nur logischer an X^3 angepasst.

Schiffssteuerung (Joystick/Maus/Gamepad)

Sie können die Steuerungsmethode, die Ihnen am meisten zusagt, auswählen oder verschiedene Methoden miteinander kombinieren. In den folgenden Grafiken werden die Standardeinstellungen der einzelnen Steuergeräte gezeigt, Sie können die Einstellungen jedoch ebenfalls Ihren Wünschen gemäß anpassen. Zur Konfiguration Ihres Eingabegerätes verwenden Sie bitte die Anleitung des jeweiligen Herstellers. Sollte Ihr Joystick über ein POV-Hat (auch Coolie-Hat genannt) verfügen, können Sie damit durch die Menüs steuern.

Joystick-Steuerung

Maussteuerung

Die Maus ist das mit Abstand mächtigste Werkzeug, um X^3 – Reunion zu spielen. Sie arbeitet in zwei Modi, halbautomatisch und manuell. Sie können zwischen diesen Modi wechseln, indem Sie die RMT (Rechte Maustaste) klicken. Nutzen Sie das Rad zur Navigation in den Menüs und die LMT (Linke Maustaste) zur Auswahl.

In X^3 stehen zwei Eingabemethoden zur Auswahl: die manuelle Schiffskontrolle und der Mauscursor-Modus (halbautomatischer Modus).

Sie können zwischen diesen zwei Modi wechseln, indem Sie standardmäßig die rechte Maustaste drücken (WASD-Profil, kann jedoch jeder beliebigen Taste zugeordnet werden).

Bei der manuellen Steuerung feuert die linke Maustaste Ihre ausgewählten Bordwaffen, wobei das Mausrad zum Wechsel zwischen den Zielen genutzt werden kann. Im halbautomatischen Modus aktivieren Sie einen Mauscursor, mit dem Sie alle Elemente des Spiels mit einfachen Mausklicks kontrollieren können:

1 Quick-Menü
2 Kontext-Menüs
3 Laserkonfiguration
4 Aktivierung und Konfiguration der Mini-Monitore

Diese und viele weitere Dinge können mit einfachen Mausklicks kontrolliert werden.

Gamepad-Steuerung

WICHTIG: Sie können alle oben gezeigten Steuerungen Ihren Wünschen entsprechend ändern, indem Sie die Steuerungsprofile nutzen!

In das Optionsmenü gelangen Sie über das Quick-Menü („Return"). Sie können hier einige Einstellungen bezüglich Grafik, Audio, Steuerung, Spieleigenschaften und Monitoren vornehmen.

Grafik

Schnelle Menüsteuerung
Diese Option verringert die Befehlswiederholungsrate der Menüschaltflächen. Der Zeitabstand, in dem eine angewählte Taste einen Befehl wiederholt, wird kürzer.

Gamma
Verändert die Helligkeit des Spiels.

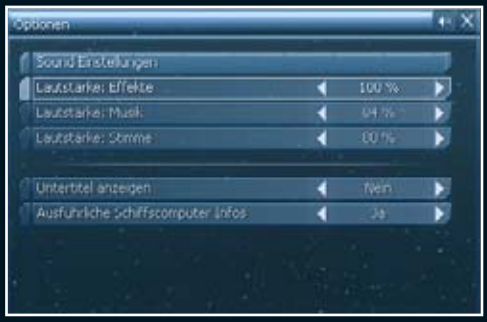
3D: Text
Aktiviert eine „dreidimensionalere" Darstellung des Textes.

Blickwinkel
Verändert das Blickfeld.

Post-Processing-Filter verwenden
Wird für einige Effekte verwendet. Wenn Sie Leistungsprobleme mit älteren/langsameren Grafikkarten feststellen, können Sie diesen Filter deaktivieren.

3D: AQC (Automatische Qualitätskontrolle)
Ein System, das versucht, die Bildrate des Spiels über einem gewissen Minimalwert zu halten. Um dies zu gewährleisten, werden in manchen Situationen visuelle Effekte graduell verringert.

Audio



Lautstärke: Effekte
Verändert die Lautstärke der Spieleffekte.

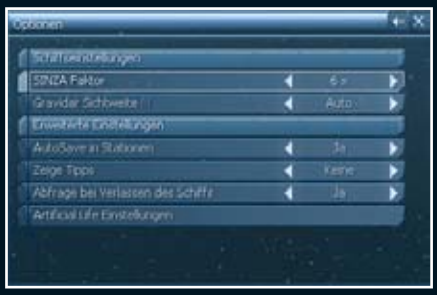
Lautstärke: Musik
Verändert die Lautstärke der Musik innerhalb des Spiels.

Lautstärke: Sprache
Verändert die Lautstärke der Stimmen.

Untertitel anzeigen
Hiermit können Sie die Anzeige von Untertiteln in Dialogen an-/ausschalten.

Zusätzliche Informationen des Schiffscomputers
Stellt ein, ob der Bordcomputer erweiterte Informationen ausgibt oder nicht.

Gameplay



Der **SINZA-Faktor** bietet die Möglichkeit einzustellen, wie stark der Zeitablauf des Spieles beschleunigt wird, während der SINZA aktiv ist. Die Standardeinstellung ist 6x. Spieler mit Systemen, die nur knapp über den Minimalanforderungen liegen und die während des SINZA-Betriebs deutliche Framerate-Einbrüche erleben, sollten diesen Wert verringern. Mehr als 10x ist nicht möglich.

Bei **Gravidar** stellen Sie ein, bis zu welcher Entfernung Objekte auf dem Gravidar angezeigt werden sollen. Standard ist hier Auto. Dabei richtet sich die Anzeige danach, wie weit die betreffenden Objekte von Ihrer Position entfernt sind. Wenn Sie jedoch eine über den Sektor verstreute Flotte koordinieren wollen oder sich im Nahkampf befinden, kann es hilfreich sein, die Reichweite auf einen festen Wert einzustellen.

Automatisches Speichern in Stationen
Wenn aktiviert, wird das Spiel bei jedem Andocken an eine Station automatisch gespeichert. Ihnen stehen dann zusätzlich zu Ihren mit Hilfe der Bergungsversicherungen erstellten Spielständen jeweils die letzten drei automatisch in gesonderten Slots gespeicherten Auto-Saves zur Verfügung.

Bestätigen bei Ausstieg
Bevor Sie Ihr Schiff verlassen, wird eine zusätzliche Bestätigung abgefragt.

Monitore

Es stehen Ihnen zwei zusätzliche Monitore zur Verfügung (links und rechts oben im Hauptbildschirm). Der linke ist dabei immer auf „automatisches Ziel“ eingestellt, dem rechten kann eine Option zugeordnet werden.

Monitor Layout
erlaubt es Ihnen, die Monitore innerhalb des Spiels zu positionieren.

Zeige Monitore F5
Mit der „F5“-Taste können Sie die Monitore ein- und ausblenden.

Aktiver Monitor F4
Mit „F4“ können Sie zwischen den aktiven Monitoren wechseln.

Externer Standardsichtmodus
Erlaubt Ihnen, zwischen automatischer und manueller Sicht umzuschalten. Innerhalb der manuellen Einstellungen können Sie über den Zifferblock Ihr Ziel von allen Seiten betrachten.

Monitor-Anzeige
Erlaubt Ihnen bei aktivierten Monitoren genau zu bestimmen, was diese anzeigen sollen.

„Die Erde als einzig bewohnte Welt im unendlichen Weltraum zu betrachten, ist so absurd wie die Behauptung, in einem ganzen Hirsefeld wüchse nur ein einziges Korn.“

– Metrodorus von Chios (400BC) –

Neues Spiel

Die ersten drei Spiele starten jeweils mit dem 21jährigen Hauptdarsteller Julian Brennan und aktivierter Handlung. Sie können den Handlungsstrang jederzeit verlassen, um sich Ihre Spielstrategie zu überlegen und Ihre Kampf- und Handelsränge zu steigern.

Die Wahl des Schwierigkeitsgrades schlägt sich lediglich in Ihrem Startkapital und der Ausrüstung Ihres ersten Schiffes nieder. Darüber hinaus hat sie keinerlei Auswirkungen auf das Spiel. Wenn es Ihr erklärtes Ziel ist, im Spiel alle X-Treme-Ränge zu schaffen (Kampf-,Handels- und Völkerrang), dann sollten Sie das Spiel vielleicht so beginnen, wie Sie es beenden wollen: X-Treme.

Julian Brennan

Normal
Schwierigkeitsgrad: Mittel
Stürzen Sie sich mitten ins Geschehen, und erleben Sie ein aufregendes Abenteuer. Erlangen Sie Reichtum, bekämpfen Sie Ihre Feinde, und drücken Sie dem Universum Ihren Stempel auf.

Schnellstart
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Stellen Sie sich dem X-Universum! Sie sind für dieses Unternehmen gut gerüstet – und manchmal hat es durchaus seine Vorteile, es auf die harte Tour zu versuchen.

X-treme
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Erobern Sie nur mit eisernem Willen ein unwirtliches und gnadenloses Universum. Kämpfe erwarten Sie in jedem Sektor, gegen mächtige Feinde, die Sie abgrundtief hassen.

Es gibt außerdem eine Reihe optionale, Charakter-basierte Moglichkeiten, ein Spiel zu starten. Diese verlaufen ohne die Haupthandlung und unterscheiden sich durch individuelle Startbedingungen, Problemstellungen sowie Belohnungen voneinander.

	Aufstrebender Forscher Schwierigkeitsgrad: Mittel Spezies: Argone. Argon Prime, 12.000Cr, M5 Discoverer Sie haben die Mittel und die Leidenschaft, die Reichtümer der unzähligen Welten im Universum zu erkunden? Dann folgen Sie Ihrem großen Traum, und entdecken Sie die Geheimnisse des X-Universums.
	Bescheidener Händler Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer Spezies: Argone. Argon Prime, 9.500Cr, TS Merkur + M5 Discoverer Beherrschen Sie durch Ihren Sinn fürs Geschäft sämtliche Handelsrouten. Häufen sie riesigen Reichtum an, und errichten Sie ein Handelsimperium, von den Hauptsystemen bis in die entlegensten Winkel des Universums.
	Bankrotter Attentäter Schwierigkeitsgrad: Schwer Spezies: Argone. Familienstolz, Oc, M3 Split Mamba Ihre Kampffertigkeiten sind beachtlich, Ihr Bankkonto nicht? Dann tun Sie, was sie am besten können, und pflastern Sie Ihren Weg zum Ruhm mit den Leichen des galaktischen Abschaums.

Eigenes Spiel
Starten Sie in Ihr eigenes Universum, ohne Handlung oder sonstige Vorgaben, außer denen, die Sie sich selbst setzen.

Galaxie-Editor
Für engagierte Fans, die ihr eigenes Universum erstellen möchten.

Spiel fortsetzen
Wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchten: Hier sind Ihre Spielstände geordnet nach Aktualität. Auf Ihrem PC finden Sie die Dateien unter „Eigene Dateien\Egosoft\X3\Save“.

Simulator
Der Simulator ist im Wesentlichen ein Mini-Universum, in dem Sie sich austoben können, ohne dass es sich auf Ihr eigentliches Spiel auswirkt. Im Raumkampfsimulator erwartet Sie ein action-geladenes Gefecht, in dem Sie grundlegende Kampffertigkeiten üben können.

Optionen

WICHTIG: Die Bildschirmauflösung kann innerhalb des Spiels nicht verändert werden. Sollten Sie diese verändern wollen, müssen Sie das im Startmenü von X³ – Reunion tun. (wie in „Erste Schritte" beschrieben).

Im Optionsmenü können Sie einige Einstellungen innerhalb des Spiels verändern. Über „Video" haben Sie Zugriff auf mehrere Grafik-Eigenschaften, im Menü „Sound" können Sie verschiedene Raumklang- oder Stereo-Optionen auswählen. Unter „Steuerung" nehmen Sie Änderungen an den Steuerprofilen vor.

Filme
Spielt die X³-Einleitung und, sofern Sie sie im Storymodus freigespielt haben, Zwischensequenzen und andere Inhalte ab.

Beenden
Beendet das Spiel – aber wollen Sie das wirklich?

"Es liegt in der Natur des Menschen, zu gehen, zu sehen, zu verstehen. Zu forschen ist keine Möglichkeit, sondern ein Muss."
– Michael Collins –

Willkommen bei TerraCorp, Pilot. Sie sind jetzt Mitglied der größten Raumflotte im gesamten argonischen Territorium.

Sie finden auf den folgenden Seiten grundlegende Informationen zur Steuerung Ihres Raumschiffes, die sich von den „Universellen Raumschiffsteuerungssystemen" der TerraCorp ableiten. Diese vereinheitlichten Steuerungssysteme machen es Piloten leicht, andere Schiffsklassen zu steuern und ohne Probleme die Raumschifftypen zu wechseln.

Lesen und Lernen ist die Devise, gute Kenntnisse des Universums sind äußerst wichtig, vor allem, wenn Sie außerhalb des argonischen Territoriums reisen möchten. Wir wünschen Ihnen guten Profit mit den Worten unseres Gründers „Fliege nie mit einem leeren Frachtraum. Eine Reise ohne Profit ist eine Reise ohne Sinn."

TerraCorp - Die Geschichte

2912 strandete Captain Kyle-William Brennan, Pilot der Erdstreitkräfte, nach einem Unfall im X-Universum. Kyle spielte eine wesentliche Rolle bei einem Angriff auf das Xenon-Mutterschiff, der fast die gesamte Spezies der Xenon auslöschte. Seinen heroischen Taten wurde mit der Benennung des Sektors „Brennans Triumph" ein Denkmal gesetzt.

Im Jahre 2913 gründete Kyle mit seinen bis dahin verdienten Credits die TerraCorp, um über diese Firma seine Forschungen und seine Suche nach einem Weg zur Erde zu finanzieren. 2934, während ihn eigentlich die Suche nach der AP Gunner beanspruchte, erfuhr er von seinem lange verschollenen Sohn, damals bekannt als Julian Gardna. Ihrer beider Schicksal wurde durch „Die Bedrohung" und die Zerstörungswut der Kha'ak eng miteinander verwoben.

Die große Schlacht in Omicron Lyrae endete für Kyle im Koma, und Julians tapferer Kampf gegen die Kha'ak-Invasoren forderte das Leben seines besten Freundes Bret Serra, der sich heldenhaft opferte.

Die darauffolgenden zwei Jahre wurden aufgrund kontinuierlicher Kha'ak-Angriffe von allen Völkern dazu genutzt, intensiv in neue Technologien zu investieren und ihre Schiffe und Stationen nach und nach zu ersetzen. Es wurden auch wissenschaftliche Kooperationen zwischen manchen Völkern wiederbelebt, woraus sehr fortschrittliche Schilde und Raketen entstanden. Viele Schiffskonstrukteure, nunmehr unter noch größerem Druck als zu Zeiten des Xenon-Konfliktes, sind aus Ihrem kreativen Tiefschlaf erwacht, um beindruckende neue Schiffsmodelle zu bauen.

Als sich das Universum dem Ende des Jahres 2935 nähert, hat Julian fast alle seine Fabriken und den Großteil seiner Schiffe an die Kha'ak verloren und muss erneut Ban Dannas Drängen, ihm zu helfen, nachgeben. Viele Geheimnisse werden gelüftet, als Julian durch ein Wiedersehen mit einem alten Freund auf eine Entdeckungsreise geführt wird. Ihm begegnen ein mysteriöses Schiff mit der Macht, einfach zu verschwinden, der skrupellose Yaki-Piratenclan und eine vom Alten Volk zurückgelassene Maschine. Ein Komplott, das über die Grenzen des bekannten Universums hinausgeht, fordert Julian und seine gesamten kämpferischen und strategischen Fähigkeiten im Kampf für die ultimative Wahrheit.

2912: X – Beyond The Frontier, 2913: X-Tension, 2934: X^2 – Die Bedrohung, 2935: X^3 – Reunion

„Wenn du es dir vorstellen kannst, kannst du es schaffen. Wenn du es träumen kannst, kannst du es leben."

– William Arthur Ward –

Trade
Während Sie an Fabriken oder Handelsstationen angedockt sind, können Sie auf den verschiedensten Wegen mit anderen Spezies in Kontakt treten. Sie können das Schwarze Brett mit Missionen, Neuigkeiten und Nachrichten aus dem ganzen Universum einsehen. Sie finden dort auch profitable Handelsmöglichkeiten und selbst Unterhaltungsprogramme. Nutzen Sie die vielen Möglichkeiten, die das dynamische Wirtschaftssystem für Sie bereit hält, um an gute Geschäfte zu gelangen, Missionen auszuführen oder für andere Händler Rohstoffe zu beschaffen.

Manchmal werden Sie am Schwarzen Brett auch interessante, Gewinn versprechende Gerüchte lesen, und wenn Sie schnell genug reagieren, lassen sich ein paar Credits verdienen. Besonders risikofreudige Spieler können auch gut an Geschäften verdienen, die andere übersehen oder für unrentabel halten. Und so manche zwielichtige Bekanntschaft birgt neben gewissen Risiken auch die Chance auf Reichtum und Ruhm.

Fight
Ob Sie Pirat, Attentäter, Krieger oder Händler sind, ja selbst, wenn Sie sich ausschließlich um Ihre eigenen Angelegenheiten kümmern: Früher oder später werden Sie in einen Kampf verwickelt werden. Und egal, ob Sie für eine Belohnung oder für Ihr Recht aufs Überleben kämpfen, Sie werden feststellen, dass das Universum ein sehr rauer Ort sein kann. Es liegt an Ihnen, sich darin zu behaupten.

Piraten werden Sie als lohnendes Ziel betrachten, Xenon werden Sie einfach „terraformen" wollen, und Kha'ak werden versuchen, Sie auszulöschen. Wenn Sie sich als ebenbürtiger und tödlicher Gegner erweisen, werden Sie Anerkennung quer durch alle gesellschaftlichen Schichten ernten, und man wird Sie für Ihre Dienste, so verwerflich die Aufträge auch sein mögen, großzügig entlohnen.

Durch Verbessern Ihrer Fähigkeiten, Ihrer Ränge und Ihres Schiffs werden sich Ihnen immer wieder neue Wege eröffnen. Vielleicht können Sie sich sogar irgendwann zu jener kleinen Gruppe zählen, die es tatsächlich mit jedem Kontrahenten oder Feind aufnehmen kann.

Build
Es wäre klug, zwischen Ihren Abenteuern Fabriken und ganze Komplexe zu bauen, um so ein Imperium zu errichten und Ihre Finanzen aufzustocken. Außerdem empfiehlt es sich, all die neuen und interessanten Sektoren zu erkunden, um sich neue Märkte zu erschließen und Ansehen und Reichtum zu mehren.

Das Bauen und Handeln in den Sektoren der verschiedenen Völker eröffnet Ihnen durch die Steigerung Ihres Ansehens den Zugang zu völkerspezifischen Technologien. Und je weiter Sie Ihr Handelsimperium ausdehnen, desto höher wird Ihr Völkerrang steigen. Das wird jedoch auch Neider auf den Plan rufen, und so müssen damit rechnen, öfter zum Ziel hinterhältiger Übergriffe zu werden.

Mit der Zeit und dem Anwachsen Ihres Handelsimperiums von der ersten Fabrik auf ein Multi-Sektor-Unternehmen werden Sie Ihre Fähigkeit, Geld zu verdienen, immer mehr verfeinern. Und je mehr Möglichkeiten Sie kennenlernen, Ihre Gewinne zu vergrößern, desto aufregendere Ziele können Sie sich setzen.

Think
Es gibt viel zu erforschen, neue Sektoren und Mysterien zu erkunden. Unerkannte Schätze und Geheimnisse warten darauf, von Ihnen ans Tageslicht befördert zu werden. In abgelegenen Ecken des Alls verbergen sich zahlreiche Mysterien, welche zum Einen Ihre Reise, zum Anderen aber hoffentlich auch Ihr Konto bereichern.

Informationen, die Sie während Ihrer Reisen erlangen, werden Ihre Entscheidung, ob und wo Sie ein Hauptquartier aufschlagen, beeinflussen. Welcher Ort erscheint Ihnen geeignet, bietet die Möglichkeit zum Ausbau, aber auch den notwendigen Schutz? Selbst nach noch so vielen Abenteuern wird es immer wieder neue Ereignisse und damit Herausforderungen zu bestehen geben.

Ihre Entscheidungen und Ihr Handeln wirken sich direkt auf das Universum aus und werden entsprechende Reaktionen nach sich ziehen. Die Verwaltung Ihres Vermögens, das Management Ihres Imperiums, das Schlagen heroischer Schlachten – Ihre Fähigkeiten, Ihre Entscheidungen und Ihr Erfolg werden das Universum formen. Ein Universum, das wie für Sie geschaffen ist. Nun müssen Sie es sich nur noch zu Eigen machen!

"Wer bin ich? Ich bin die Summe meiner Erfahrungen… und heute bin ich mehr, als ich gestern war."

– Terrabyte –

Obwohl die Platzierung der Kontrollelemente an das jeweilige Schiffs- bzw. Cockpitdesign angepasst wurde, werden Sie feststellen, dass sich die einzelnen Elemente selbst nur unwesentlich verändern. Das muss aber nicht zwingend auf alle Schiffe zutreffen, denen Sie begegnen.
Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf den Argon Buster, ein Schiff der M4 Klasse.

Das Interaktive Assistenz-System
Diese Applikation Ihres Bordcomputers versorgt Sie mit den gewünschten Informationen zu Ihrer gegenwärtigen Position und Lage. Das IAS wird Sie auch mit (überlebens-)wichtigen Daten versorgen, sollten Sie z.B. eine neue Spezies oder spezielle Gegenstände entdecken. Nachdem sich dieses System das erste Mal zugeschaltet hat, können Sie wählen, ob Sie dieses System weiter nutzen wollen oder nicht. Sie haben auch jederzeit die Möglichkeit, das IAS im Menü „Optionen" an- bzw. auszuschalten.

Hauptinterface

Das obige Bild zeigt das gesamte Interface, wie es sich Ihnen im Spiel präsentiert. Nachfolgend werden Ihnen die Einzelkomponenten gezeigt und deren Funktionen genau beschrieben.

In dieser Einblendung werden sämtliche Informationen zusammengefasst. Das Interface ist auch in der Außenansicht verfügbar, kann aber in „Optionen" deaktiviert werden. Die eingeblendeten Daten können in drei Hauptbereiche unterteilt werden;

1. Sie sehen zwei halbe Ellipsoiden um ein stetig nach Norden ausgerichtetes Schiff; der Schiffsrumpf zeigt den Zustand der Hülle an. Jeder Ellipsoid für sich zeigt durch seine Helligkeit den Status des Schutzschildes an. Sie flackern, wenn Ihr Schiff getroffen wird. Die Paraniden arbeiten gerade an einer verbesserten Schiffssensorentechnologie, die es ermöglichen soll, genauestens anzuzeigen, wo das Schiff getroffen wurde, welche Systeme dabei in Mitleidenschaft gezogen wurden und welcher Lasertyp dafür verantwortlich war.

2. Im mittleren Bereich sehen Sie einen Balken, der Ihnen die aktuelle Triebwerksleistung und Geschwindigkeit in digitaler Form anzeigt. Ebenso sind hier Pfeile zu sehen, welche für die Flugrichtung (vor-/rückwärts) stehen. Bei aktiviertem SINZA wird hier auch die entsprechende Information eingeblendet.
Anmerkung: Sie können die Geschwindigkeit außer mit der Tastatur auch durch einen Klick auf den Triebwerksbalken regulieren.

3. Rechts unten befindet sich das Gravidar. Einstellbar auf verschiedene Reichweiten, stellt es die Umgebung rund um Ihr Schiff dreidimensional und in Echtzeit dar. Wenn Sie auf das Icon nahe dem Gravidar klicken, erscheint ein Mini-Menü. Gravidar, Sektorkarte und Navigationssystem verwenden die gleichen Icons.

Durch einen Doppel-Klick auf das Icon rechts unter dem Gravidar erreichen Sie ein Mini-Menü mit einer Liste von weiteren Icons, über die Sie zur Kommando-Konsole, zum Quick-Menü und anderen Funktionen gelangen.

Kontext-Menüs

Wenn Sie auf ein Objekt im Gravidar oder auf dem Bildschirm doppelklicken, können Sie ein Icon des Kontextmenüs auswählen. Die erste Option in diesem Menü ist jeweils die Standardfunktion. Haben Sie z.B. eine Station ausgewählt, so erscheint die Option „Andocken", bei Schiffen „Folge Schiff", bei feindlichen Schiffen „Angreifen" usw. Hier ein paar Standardoptionen:

Kontext	**Optionen**
Schiffe	Fliege zu
Stationen	Docke an
Feinde	Angreifen (ROTES Icon)
Ihre Schiffe	Folge mir
	Verteidige mich
	Greife Feinde an
	Cockpit auf Monitor anzeigen

Gravidar-Symbole

Auf Ihrem Heads-Up Display werden Ihnen auch die Symbole der Multi-Zielerfassung auffallen.

grau = Sektorschiffe
rot = Feinde
grün = Eigene Schiffe und Raketen

Die blauen Punke (drei oder mehr) am Rand der Symbole beschreiben den Schiffsstatus. Das aktuelle Ziel wird durch einen Pfeil markiert, welcher auch in Richtung des Ziels weist. Sie können mit Hilfe von <BildAuf/Ab> die Ziele innerhalb Ihrer Reichweite durchblättern. Die Maus kann auch dazu verwendet werden, Ziele auszuwählen: Ein Rechtsklick aktiviert die Maus-Steuerung, ein Linksklick visiert das Ziel unter dem Mauscursor an. Ein erneuter Rechtsklick stellt die normale Steuerung wieder her.

Die Symbole geben auch die Schiffs-und Stationstypen an:

Trading Station **Food** **Farm** **Ge. Tech** **SPP**

Der Pfeil zeigt in die Richtung des anvisierten Zieles.

L.Tow - Sat - A.Sat - Rock. - Astro - Mine - Stat. - Dron - M1 - M2 - TL - M6 - TS - M3 - M4 - M5

Das Fliegen

Klicken Sie im Maus-Modus auf einen Punkt (nicht auf ein Icon), so wird der Autopilot deaktiviert (falls er vorher aktiv war). Ihr Schiff wird sich anschließend zu einem mehrere Kilometer entfernten Punkt direkt unter dem Maus-Zeiger bewegen. Das bedeutet, dass Sie Ihr Schiff relativ schnell in 45°-Schritten (90° mit POV) wenden können.

Die Maus ist am geeignetsten, um im Schiffsinterface zu navigieren. Nicht nur, dass Sie mit einem Doppelklick auf ein Schiff direkt auf dieses zufliegen (gilt auch für Stationen und andere Ziele auf Ihrem Schirm), Sie haben auch Kontrolle über sämtliche Kommandofunktionen bis hin zu den Waffensystemen.

Die Kontext-Menüs enthalten ebenfalls alle gebräuchlichen Optionen, wie z.B. Kommunikation, auf Monitor anzeigen (nur rechter Monitor), Spielerschiff stoppen (wenn dieses gerade einen Befehl ausführt), „Beschütze mich!" (Ihr Schiff) und viele andere Befehle.

HUD

Das „Heads-Up Display" befindet sich in der Mitte Ihres Blickfeldes und verfügt über verschiedene Funktionen, die Ihnen beim Navigieren und im Kampf helfen. Ist ein Ziel erfasst, wird unter dem Fadenkreuz die Entfernung zu ihm angezeigt. Wenn sich das Objekt nicht im sichtbaren Bereich befindet, zeigen Richtungspfeile, wohin das Schiff gedreht werden müsste, um aus dem Cockpit auf das Objekt blicken zu können. Über dem Fadenkreuz werden links und rechts zwei Geschwindigkeiten in m/s eingeblendet: Rechts die eigene Geschwindigkeit, links die des Zieles.

Haben Sie ein feindliches Ziel angewählt, wechseln die Anzeigen zu rot. Ebenso wird das Ziel von zwei roten Kreisen umringt bzw. verfolgt. Diese gehören zum automatischen Zielsystem und zeigen an, wie weit Sie vor das Ziel feuern müssen, um es tatsächlich zu treffen. Wenn sich das Ziel bewegt und Sie direkt darauf feuern, werden Sie es, da Ihre Feuerstöße eine gewisse Zeit brauchen, sehr wahrscheinlich verfehlen. Aus diesem Grund errechnet der Zielcomputer aus Kurs und Geschwindigkeit die voraussichtliche Position des Ziels zu dem Zeitpunkt, wenn Ihre Feuerstöße eintreffen. Der Zielcomputer kann wie fast jeder Ausrüstungsgegenstand verbessert werden. Sie können ihn aber auch über „Optionen" ausschalten.

Aktive HUD-Zielerfassung:

A = Ihre Geschwindigkeit

B = Entfernung zum Ziel

C = Ziel-Geschwindigkeit

Ein Klick auf ein Symbol des Zielsystems oder auf ein anvisiertes Objekt bestätigt dieses als Ziel und öffnet das entsprechende Kontextmenü. Ein Doppelklick aktiviert die für den jeweiligen Zieltyp vorgesehene Standard-Option.

1 **2** **3** **4** **5**

Die Bilder 1-5 zeigen verschiedene Versionen der Informationsanzeige von anvisierten Schiffen. Schiffe außerhalb des sichtbaren Bereichs werden durch Icons symbolisiert.

1 - Icon eines nicht anvisierten Schiffes: Leiste für Schildenergie wird angezeigt.
2 - Icon eines anvisierten Ziels: Schild und Hülle werden angezeigt, Zielklammern sichtbar
3 - Sichtbares Schiff in Reichweite, nicht als Ziel ausgewählt: Schild und Hülle angezeigt
4 - Anvisiertes Ziel auf dem Bildschirm: Schild und Hülle werden angezeigt, Zielklammern
5 - Schiff in maximaler Größe: Detaillierte Zustandsinformationen

Die Größe der Markierungs- und Zielklammern variiert je nach sichtbarer Größe des anvisierten Objekts. Sie können auch mehrere Ziele auf Mini-Monitore schalten (siehe Tastenbelegung), um Sie auf diese Weise im Auge zu behalten.

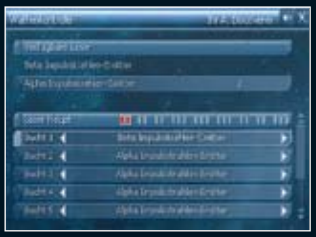
Waffenkontrollen

Ein neues Laserkontrollsystem erlaubt es Ihnen, die Laser Ihres Schiffs in Gruppen für verschiedene Anforderungen zu unterteilen. Der Vorteil dieses Designs: Die Laserkapazität ist von Ihrem Frachtraum unabhängig und schränkt diesen nicht mehr ein. Sie können die Konfiguration allerdings nicht innerhalb eines Kampfes ändern.

Die Gruppierung der Laser kann nur gedockt an Stationen vorgenommen werden. Das Lasermenü verfügt dann über einen zusätzlichen Eintrag, mit dessen Hilfe Sie zwischen den verschiedenen Konfigurationen wählen können.
Sie könnten z.B. folgende Gruppen definieren:

Gruppe 1 = 2 A-EPW;
Gruppe 2 = 1 A-EPW + 1 ID;
Gruppe 3 = 2 A-PBK;
Gruppe 4 = 2 A-PAC + 2 B-ISE

Sie können die einzelnen Gruppen mit den Tasten <1, 2, 3, 4> (können geändert werden) oder über einen Klick auf das entsprechende Icon auswählen. Da ein Laser mehreren Gruppen zugewiesen sein kann, können Sie die Zugehörigkeit auch durch die weißen Balken links am Laser-Display erkennen (gewählte Gruppe wird durch leuchtendes Icon angezeigt). Innerhalb dieses Displays können Sie Laser auch anderen Gruppen zuteilen.



Sie sollten nicht vergessen, dass Ihre Schiffsenergie begrenzt ist. Wenn Sie z.B. nicht den maximal möglichen, sondern einen etwas schwächeren Laser benutzen (oder zwei davon), können Sie länger feuern – oder sogar kontinuierlich, wenn die Aufladerate der Schiffsenergie höher ist als der Bedarf der Laser. In einigen Kampfsituationen kann es von großem Vorteil sein, den längeren Atem zu haben.

Raketen
Direkt unter den Laser-Symbolen befindet sich das Icon für die Raketen. Es zeigt den gegenwärtig installierten Raketentyp. Dieser kann durch einmaliges Anklicken gewechselt werden.

„I've seen things, you people wouldn't believe, hmmm.
… attack ships on fire off the shoulder of Orion.
I've watched C Beams glitter in the dark near the Tannhauser Gate.
All those moments, will be lost in time like tears in rain…"
„… time to die …"
– Aus dem Album „Blade Runner" - Vangelis - Tears In Rain –

Überblick über die Navigationssysteme

Es gibt zwei wichtige Systeme Ihres Schiffscomputers, ohne die Sie nicht weit kommen werden. Gemeint sind die Sektor- und die Galaxiskarte, welche mit der Punkt- bzw. Semikolon-Taste aufgerufen werden. Bitte beachten Sie, dass Ihr Schiff weiterhin von Ihnen gesteuert wird, während Sie die Navigationshilfen benutzen. Die Karten überlagern zwar die Hauptansicht, es ist jedoch weiterhin ratsam, die Flugbahn zu beachten. Einige Piloten ziehen es vor, das Schiff anzuhalten oder zur Sicherheit an einem größeren Schiff bzw. einer Station anzudocken, während sie die Navigationshilfen benutzen.

Sektorkarte:

Die Sektorkarte ist in zwei Hauptbereiche aufgeteilt. Der linke Bereich zeigt die Echtzeit-Draufsicht, rechts finden Sie eine Liste der im Sektor befindlichen Objekte. Die Übersichtskarte ist immer in dieselbe Richtung ausgerichtet, d.h. Norden ist oben und Süden unten.

Fog of War (Kriegsnebel)

Ihr Standardschiff ist wie alle Schiffe im X-Universum mit einem Scanner ausgestattet. Ihr Bordcomputer scannt kontinuierlich die Umgebung Ihres Schiffes und stellt die Informationen auf dem Bildschirm dar. Sämtliche Bordcomputer Ihrer Schiffe werden automatisch miteinander abgeglichen, sodass alle Informationen in all Ihren Schiffen gleichermaßen zur Verfügung stehen.

Es gibt drei Punkte bezüglich Scanner und Sektorkarte zu bedenken:

1. Ihr gesamtes Eigentum erscheint auf der Sektorkarte, da jedes Objekt standardmäßig Scanner installiert hat.
2. Scanner haben verschiedene Reichweiten. Generell gilt: Je größer das Objekt, desto größer die Reichweite der Scanner. Um Objekte in anderen Sektoren überwachen zu können, platzieren Sie Navigationssatelliten in den Sektoren. Um deren Scanner-Reichweite zu erhöhen, nutzen Sie verbesserte Satelliten.
3. Sämtliche feststehenden Objekte (Stationen, Asteroiden) werden auf der Sektorkarte in dem Zustand angezeigt, in dem Sie sich befanden, als Sie das letzte Mal von Ihnen gescannt wurden.

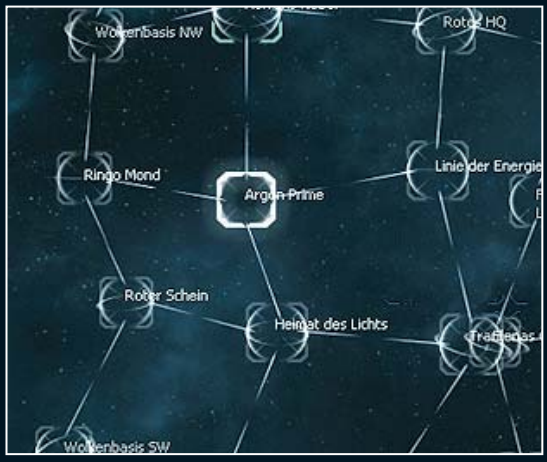
Der Kriegsnebel wird auf der Sektorkarte dunkler dargestellt als der kreisförmige Scanbereich Ihres Schiffes.

Objektmenüs

Die rechte Seite der Sektorkarte bietet die Wahl zwischen allen Objekten, Stationen oder Schiffen. „Alle" zeigt Schiffe, Stationen, Asteroiden und Tore in der Liste an. Ein geschäftiger Sektor kann Hunderte von Objekten enthalten, daher hilft es mitunter, über „Stationen" bzw. „Schiffe" nur die gewünschten Objekte herauszufiltern.

Aus jedem Menü heraus können Sie Objekte markieren und als Ziel auswählen. Dadurch werden die Eigenschaften des anvisierten Objekts angezeigt. Von dort aus stehen Ihnen erweiterte Optionen zur Verfügung. Welche dies sind, hängt vom Objekt und vom Besitzer ab. Eigene Objekte werden in der Sektorübersicht grün dargestellt. Bei eigenen Objekten wird außerdem der Zustand der Schilde und der Hülle neben dem Namen angezeigt. Diese Daten werden dynamisch aktualisiert.

Galaxiskarte



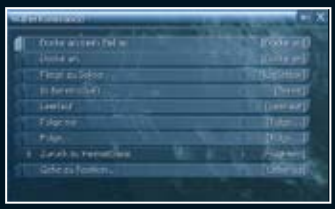
Die Galaxiskarte zeigt eine grafische Darstellung aller Systeme im Universum, die Sie bereits besucht haben. Die Galaxiskarte wird ebenfalls automatisch aktualisiert. Um in dieser Karte von System zu System zu navigieren, nutzen Sie die Pfeiltasten. Alternativ können Sie den Anfangsbuchstaben des gewünschten Sektors drücken. Das nächste System, welches mit dem Buchstaben beginnt, wird dann direkt ausgewählt. Informationen zum gewählten System werden auf der linken Seite eingeblendet.

Die Kommando-Konsole

Die Kommando-Konsole ist eine der mächtigsten Funktionen in X³ – Reunion und erlaubt die Verwaltung eigener Schiffe und Stationen. Hier können Sie z.B. eine Standardeinstellung für die Feinderkennung Ihrer Schiffe vornehmen. Die Kommando-Konsole wird über Hauptmenü, Schiff oder per Tastenkombination <Shift+C> (außerhalb der Menüs) aufgerufen.

Das Andocken an Stationen kann vollständig von Hand ausgeführt werden (nur für erfahrene Piloten empfohlen), vollautomatisch durch Drücken von <Shift+D> (benötigt den Docking Computer) oder per Autopilot durch Drücken von <Shift+U>. Die durch die starken Stationsschilde geschützten Andockklammern der Station werden das Schiff sichern.

Sämtliche Stationen haben eingebaute Andockklammern, welche entwickelt wurden, um größeren Schiffen das Andocken an allen Stationen zu ermöglichen. Sie ersetzten die meisten internen Andockschleusen. Dies geschah auf Veranlassung der Split und Teladi, welche die steigenden Kosten für Reparaturen im Inneren Ihrer Stationen nicht mehr bezahlen wollten. Nebenbei konnte durch den Wegfall der internen Docks die Lagerkapazität der Stationen gewaltig erhöht werden. Kritiker befürchteten, dass die Teladi und Split den Markt nun umso stärker durch Anhäufung riesiger Vorräte beeinflussen könnten. In jedem Fall wurden durch die externen Andock-Möglichkeiten die Stationen für freie Händler deutlich attraktiver.



Auch Sie werden häufig an Stationen andocken müssen, speziell zu Beginn des Spiels. Wählen Sie in der Kommando-Konsole „Navigation". Wenn Sie bereits eine Station ausgewählt hatten, haben Sie nun die Möglichkeit, Ihrem Schiff zu befehlen, dort anzudocken.

Wenn Sie den Abschnitt über die Tastenkürzel gelesen haben, kennen Sie inzwischen schon einige der Kombinationen. Ob Sie im Hauptbildschirm Enter, Ziel, Befehle, Andocken wählen oder einfach <Shift+D> drücken, ist dabei egal. Beides befiehlt Ihrem Schiff, am ausgewählten Ziel anzudocken (abhängig von der Software-Ausstattung Ihres Schiffes).

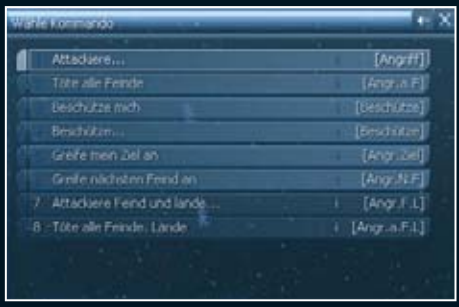
Nachdem Sie den Befehl erteilt haben, wird Ihr Schiff nun die Docking-Prozedur durchführen. Währenddessen können Sie die Menüs weiterhin bedienen, um beispielsweise andere Schiffe oder Stationen zu managen.

Standardmäßig hat jedes Schiff, das Sie erhalten, die Software für die Standardkommandos installiert, welche die Navigation Ihrer Schiffe erlaubt. Natürlich gibt es aber einige Upgrades, die Sie kaufen können. Diese erweitern die Funktionen der Kommando-Konsole und ermöglichen die Automatisierung Ihrer Flotte.

Das Menü auf der linken Seite zeigt ein Schiff, welches die Handels-, Spezial- und Kampf-Software-Erweiterungen installiert hat. Natürlich können Sie alle Upgrades gleichzeitig benutzen.

Wie die folgenden Beispiele zeigen, können im Schiff neue Kommandos aus den entsprechenden Kategorien gewählt werden, sobald ein Update gekauft wurde. Es gibt jeweils zwei Stufen der Upgrades, welche neue Funktionen hinzufügen. Als Beispiel sei die Kampfsoftware I und II genannt.

Sobald die Kampfsoftware erworben wurde, können Sie das Verhalten der Kanzeln (falls verfügbar) inklusive der Raketenabschusshäufigkeit einstellen. Da die großen Schiffe mehrere Geschützkanzeln haben, wäre es sinnvoll, einen Mix aus Angriff und Raktenabwehr zu wählen. Behalten Sie das im Hinterkopf, wenn Sie Waffen für Ihre Geschützkanzeln kaufen. Hochenergetische, aber langsam feuernde Laser eignen sich nicht gut für die Raketenabwehr!



Sie werden verschiedene Upgrade-Kombinationen ausprobieren müssen, da nicht alle Waffen überall verfügbar sind.

„Wenn ich mich selbst und meine Denkweise analysiere, komme ich zu dem Schluss, dass die Gabe der Fantasie mir mehr bedeutet hat als meine Fähigkeit, mir Wissen anzueignen."

– Albert Einstein –

Der Handel ist eine der wichtigsten Funktionen im X-Universum. Im Wesentlichen gibt es zwei unterschiedliche Wege, Handel zu treiben: Der erste ist der einfachere Weg – kaufen, transportieren und mit Profit an anderen Stationen verkaufen. Der andere Weg besteht darin, eigene Fabriken zu kaufen und zu managen, Sie mit Rohstoffen zu versorgen und am Ende die produzierten Waren an andere Stationen zu verkaufen. Es ist natürlich auch möglich, eigenen Schiffen die entsprechenden Befehle zu geben und Sie automatisch handeln zu lassen. Wenden wir uns erst einmal den Grundlagen des Handelns zu:

Die Wirtschaft im X-Universum

Die Wirtschaft im X-Universum ist einmalig, da Sie dynamischen Preisschwankungen unterliegt. Dies bedeutet, dass die Preise sämtlicher Waren von Angebot und Nachfrage bestimmt werden. Ein Beispiel: Wenn die Lager eines Sonnenkraftwerks voll sind, wird der Verkaufspreis für Energiezellen entsprechend niedrig liegen, da ja genug davon vorhanden sind. Wenn andererseits eine Waffenkomponentenfabrik keine Energiezellen mehr hat, die Sie zur Produktion von Munition benötigt, wird der Einkaufspreis dort entsprechend steigen.

Wenn Sie zwei Fabriken finden, die diesen Kriterien entsprechen, haben Sie eine sehr profitable Handelsroute entdeckt. Sie werden sehen, dass es einige Sektoren gibt, in denen sich praktisch immer Profit erwirtschaften lässt. Routen wie die oben genannte sind sehr wichtig beim Bestreben, mehr Credits zu verdienen. Sie werden später Methoden und Upgrades finden, die das Handeln noch profitabler und vor allem einfacher machen. Neben den normalen Stationen werden Sie im X-Universum gelegentlich auch Handelsstationen finden, welche eine bestimmte Menge an Waren zu Festpreisen kaufen und verkaufen.

Einige Waren werden überall produziert, andere wiederum nur von bestimmten Rassen hergestellt. Ganz unten in der „Technologie-Pyramide" befinden sich die global verfügbaren Ressourcen, an der Spitze sind Luxusgüter, Hightech-Systeme und Waffen. Irgendwo zwischen diesen Extremen sind alle restlichen Waren im X-Universum angesiedelt. Wenn die örtliche Verfügbarkeit eines Produkts niedrig ist, wird sein Preis steigen. Dagegen wird der Preis geringer, wenn Waren durch Massenproduktion in großen Mengen verfügbar sind.

Handel für Einsteiger

Sie werden bald herausfinden, dass es Schiffe gibt, die sich besser zum Handeln eignen als andere. Einige Schiffe können wegen Ihrer Laderaumgröße bestimmte Waren nicht transportieren. Sie können das später selbst ausprobieren, aber erst einmal wollen wir uns darauf konzentrieren zu handeln. Kaufen Sie ein paar Energiezellen bei einem Sonnenkraftwerk in Linie der Energie. Diese verkaufen Sie dann in der Waffenkomponentenfabrik in Argon Prime. Sobald Sie im Sonnenkraftwerk andocken, wird Ihnen der Lagerbestand angezeigt. Wir haben Linie der Energie als System gewählt. Hier dürfte es nicht schwer fallen, ein Sonnenkraftwerk mit gut gefülltem Lager zu finden, um die Energiezellen günstig einzukaufen.

Schon bald werden Sie eine Station allein anhand Ihres Aussehens identifizieren können. Eine weitere Hilfe sind die unterschiedlichen Symbole auf dem Radar und Heads-Up Display (Sonnenkraftwerke haben beispielsweise eigene Icons). Sie können auch nach den Stationslogos Ausschau halten, die die hergestellten Waren bewerben.

Ihr Schiffscomputer gibt Meldung, sobald Sie ein Sonnenkraftwerk ins Visier genommen haben. Nun müssen Sie daran andocken, wahlweise von Hand oder automatisch. Sobald Sie angedockt haben, können Sie „Station" und dann „Handel" wählen, um mit der Station zu handeln. Dadurch wird der Handelsbildschirm (rechts) aufgerufen:

Nun wird der Status der Fabrik angezeigt: die Vorräte, der Verkaufspreis, wie viele Rohstoffeinheiten vorhanden sind sowie der Einkaufspreis der Rohstoffe. Ohne jetzt zu viel zu verraten, ein kleiner Tipp: 12 bis 16 Credits pro Einheit sind ein guter Einkaufspreis für Energiezellen. Wenn Sie das Produkt kaufen möchten, markieren Sie es. Dann haben Sie mehrere Optionen, um dem Computer mitzuteilen, wie viel Sie kaufen wollen.

Alle Handelsmenüs können mit dem Mauscursor bedient werden, um die Transaktion komplett mit der Maus durchzuführen. Oder Sie können das Standard-Interface zur Dateneingabe benutzen:

1. Geben Sie die Anzahl der Einheiten ein, drücken Sie auf die rechte Cursortaste und Enter. Wenn Sie genügend Credits haben, wird die Fracht gekauft und umgehend in Ihren Frachtraum verladen.
2. Drücken Sie Ende und dann Enter. Wenn Sie genügend Credits haben und die Vorräte der Station von diesem Produkt ausreichen, wird die maximale Menge in Ihren Frachtraum überführt.
3. Mit der linken und rechten Cursortaste können Sie den erforderlichen Betrag erhöhen und verringern. Drücken Sie Enter, wenn das Ergebnis Ihren Wünschen entspricht.

Bei jeder Option sehen Sie die Auswirkungen auf Ihre Credits.

Nachdem Sie Ihren Kauf getätigt haben, steigt unter Umständen der Verkaufspreis für Energiezellen, weil die Fabrik jetzt weniger davon zu verkaufen hat.

Hinweis: Denken Sie daran, dass Sie in einer Fabrik nur Produkte, aber keine Ressourcen kaufen können. Ebenso können Sie Fabriken nur Ressourcen und keine Produkte verkaufen.

Nachdem Sie jetzt eine volle Schiffsladung Energiezellen gekauft haben, ändert sich die Bildschirmanzeige entsprechend. Die Statusanzeige unten zeigt jetzt auch, dass Ihr Frachtraum voll belegt ist. Wir müssen die Energiezellen also so schnell wie möglich verkaufen und bei unserem Handel einen Profit machen. Sicher wissen Sie noch, dass wir diese Fracht an die Waffenkomponentenfabrik Alpha in Argon Prime verkaufen wollten. Dies ist ein Schlüsselbereich des Handels. Einerseits entdecken Sie vielleicht eine Handelsgelegenheit und handeln entsprechend, um den Bedarf zu decken (Sie müssen aber schnell genug sein - sonst kommt Ihnen eventuell jemand zuvor). Anderseits stoßen Sie vielleicht auf ein tolles Schnäppchen zu einem Preis, den Sie sich einfach nicht entgehen lassen können, und müssen dann jemanden suchen, der Ihnen Ihre Waren dann auch abnimmt.

Sobald wir an der Waffenkomponentenfabrik Alpha angedockt haben, betreten wir erneut das Handelsmenü, aber diesmal wollen wir unsere Ware verkaufen. Die Befehle zum Verkaufen sind den Einkaufsbefehlen sehr ähnlich (immer vorausgesetzt, Sie möchten nicht einfach die Maussteuerung verwenden, um Ihren Deal abzuwickeln):

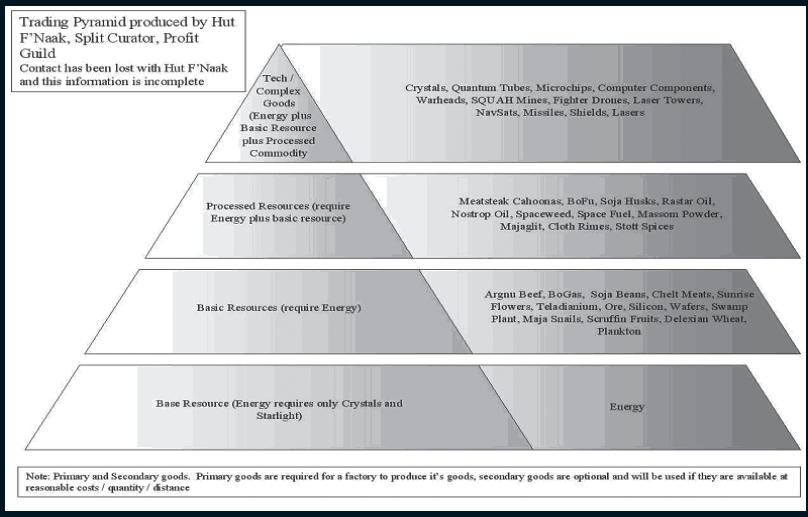
1. Geben Sie die Anzahl der Einheiten ein, drücken Sie die linke Cursortaste und dann auf Enter. Die Ware wird verkauft und aus Ihrem Frachtraum transferiert.
2. Drücken Sie Pos1 und dann Enter. Dadurch wird Ihre gesamte Ladung (falls die Fabrik diese Menge übernehmen kann) dieser Ware transferiert. Die Credits werden Ihrem Konto gutgeschrieben.
3. Oder drücken Sie die linke und rechte Cursortaste, um den Betrag, den Sie verkaufen möchten, zu erhöhen oder zu verringern. Drücken Sie, wenn Sie fertig sind, Enter, um den Handel abzuschließen.

Größere, speziell dafür konstruierte Transportschiffe können viel mehr Fracht und auch viel mehr unterschiedliche Waren transportieren. Sie werden also vermutlich feststellen, dass Sie gewaltige Gewinne erwirtschaften können, sobald Sie sich eines dieser Schiffe leisten können.

Weitere nützliche Handelswerkzeuge

Wie erwähnt, unterliegt die Wirtschaft im X-Universum dynamischen Preisschwankungen, und alle Transaktionen beeinflussen sich gegenseitig. Ist ein bestimmter Rohstoff knapp, kann sich das auf das gesamte Universum auswirken, besonders wenn es sich um ein grundlegendes Produkt handelt, das alle Stationen benötigen, so wie Energiezellen.

Die Teladi sind eine Rasse, für die Gewinnstreben praktisch der einzige Antrieb bildet, und Ihre Handelsgeheimnisse werden sorgsam gehütet. Der Curator der Profitgilde der Split, Hut F'Naak, hat jedoch mit der Arbeit an einer wertvollen Studie, der so genannten Handelspyramide, begonnen. Leider wird er seit Kurzem vermisst. Gerüchte, dass die Teladi ihn ermordet hätten, können nicht bestätigt werden, doch seine ersten Arbeitsschritte konnten gerettet werden:


Trading Pyramid produced by Hut F'Naak, Split Curator, Profit Guild
Contact has been lost with Hut F'Naak and this information is incomplete
Tech / Complex Goods (Energy plus Basic Resource plus Processed Commodity
Crystals, Quantum Tubes, Microchips, Computer Components, Warheads, SQUAH Mines, Fighter Drones, Laser Towers, NavSats, Missiles, Shields, Lasers
Processed Resources (require Energy plus basic resource)
Meatsteak Cahoonas, BoFu, Soja Husks, Rastar Oil, Nostrop Oil, Spaceweed, Space Fuel, Massom Powder, Majaglit, Cloth Rimes, Stott Spices
Basic Resources (require Energy)
Argnu Beef, BoGas, Soja Beans, Chelt Meats, Sunrise Flowers, Teladianium, Ore, Silicon, Wafers, Swamp Plant, Maja Snails, Scruffin Fruits, Delexian Wheat, Plankton
Base Resource (Energy requires only Crystals and Starlight)
Energy
Note: Primary and Secondary goods. Primary goods are required for a factory to produce it's goods, secondary goods are optional and will be used if they are available at reasonable costs / quantity / distance

Hut F'Naaks Notizen, die die Grundlagen für die oben angeführte Illustration lieferten, werden unten ausgeführt. Bitte beachten Sie, dass diese Informationen möglicherweise unvollständig oder irreführend sein können.

Die meisten Fabriken, die Endprodukte wie Raketen, Schilde oder andere Waffen produzieren, benötigen Primärrohstoffe wie Energie, Erz und Nahrungsprodukte. Wenn diese Ressourcen jedoch knapp sind, kann eine Fabrik zur Herstellung Ihres Endproduktes auch Sekundärrohstoffe nutzen.

Wie die meisten Teladi-Kinder schon in der ersten Klasse lernen, kann es zwar profitabel sein, einfach weiter Fabriken zu bauen, die Primärrohstoffe liefern, aber die Nachfrage nach diesen Produkten lässt nach, wenn der Markt gesättigt ist, was Ihre potenziellen Gewinne stark einschränkt. Das führt dazu, dass der zusätzliche Bau von Fabriken aufgrund einer anfänglich gültigen Gewinnformel sich als immer weniger profitabel erweist.

Die erfolgreichsten Teladi-Händler sind sich einig, dass zum Bauen und Positionieren von Fabriken eine sorgfältige Analyse von Nachfrage und Angebot erforderlich ist. Wenn Sie beispielsweise Fabriken finden, denen die Primär- und Sekundärrohstoffe ständig ausgehen, bietet sich Ihnen die Gelegenheit, Ihre eigenen Verkaufspreise für diese Produkte zu diktieren. Wenn auch die Nachbarsektoren einen Mangel an diesen Rohstoffen zu verzeichnen haben, kann diese Gelegenheit nochmals höhere Profite abwerfen.

Händler mit einem erfolgreichen Unternehmen wissen, dass die Wirtschaft nicht nur auf Angebot und Nachfrage reagiert, sondern auch auf Diebstahl, Kriege oder Naturkatastrophen. Wer das Risiko scheut, der wird einige Handelsgelegenheiten als zu gefährlich erachten. Wer jedoch vorausdenkt und einen langen Atem hat, der kann mit einer gut geschützten Handelsroute in Krisenregionen ein Vermögen verdienen.

„Alles, von dem sich der Mensch eine Vorstellung machen kann, ist machbar."
– Wernher von Braun –

Die Reaktion auf die Bedrohung durch die Kha'ak brachte eine Reihe innovativer Entwicklungen und Technologien hervor, die in die Stationen integriert wurden. Die Früchte dieser Hightech-Revolution führten zu größeren und leistungsfähigeren Stationen. Die revolutionären neuen Designs integrierter Fabrikkomplexe entstanden in der Absicht, die Abhängigkeit von Transportschiffen sowie ihre Verluste durch Angriffe zu mindern.

Diese Stationen wurden mit stärkeren 10GW-Schilden aufgerüstet, um sich und angedockte Schiffe beschützen zu können. Es gab Gerüchte, die Teladi hätten diese Schilde in ihre Zerstörer integriert. Dieser strategische Wandel der Einstellung und Gebäudeentwicklung inspirierte die Konstrukteure letztlich zu immer größeren und außergewöhnlicheren Entwürfen, die das Erscheinungsbild von Stationen radikal veränderten.

Der Bau Ihrer ersten Station

Der Entschluss für den Alleingang und Bau der ersten von vielen Fabriken oder Fabrikkomplexen ist ein Augenblick erhabenen Stolzes. Sie haben vielleicht, vielleicht auch nicht, das Vermögen für Ihren eigenen TL-Stationsschlepper. Oder Sie sind bereit, eine eigene Gruppe von Fabriken aufzustellen, die sich untereinander versorgen und ein Endprodukt herstellen. Was auch immer Sie vorhaben, ob groß oder klein: Wenn Sie es verwirklichen, wird Ihr Eintritt in die Handels-Oberliga eine bleibende Erinnerung hinterlassen.

Ein großes Klasse TL-Transportschiff anheuern

Jedes Errichten einer Station beginnt mit dem Anheuern eines Schiffes der TL-Klasse. Diese mächtigen Schiffe mit ST-Frachträumen werden für den Transport des Bausatzes, der Materialien und Drohnen für Fabriken und Stationen der umliegenden Sektoren benötigt. Es ist erstaunlich, diese riesigen Schiffe beim Transport von drei oder mehr Stationen zu beobachten, aber es ist auch ratsam, Ihnen aus dem Weg zu gehen, da Sie sich nur langsam stoppen oder wenden lassen und durch Sie hindurchpflügen werden, wenn Sie ihnen im Weg stehen.

Eine Checkliste für Ihre erste Station:

1. Sie haben erforscht, wo Sie Ihre Fabrik platzieren werden, indem Sie sich Gewissheit verschafft haben, dass Ihre Produkte dort benötigt werden.
2. Sie haben genug Credits, um:
    - die Fabrik(en) zu kaufen
    - dem TL-Kapitän bis zu 10,000 Credits für die Durchquerung eines jeden Sektors zu zahlen, durch den Sie fliegen müssen. (Warnung, wenn Sie nicht genügend Credits für die gesamte Reiseroute haben, wird Ihre Fabrik vom Kapitän verkauft, und Sie verlieren Ihre Credits).
    - ein oder mehr gut ausgerüstete Schiffe der TS-Klasse zu erwerben, damit Sie Ressourcen für Ihre Fabriken kaufen können.
    - immer noch reichlich in die für den Start benötigten Rohmaterialien investieren zu können. Alternativ können Sie auch eine große Startmenge an Ressourcen haben, um die Fabrik zum Laufen zu bringen. Oder Sie planen ein Startgeld von 200,000 Credits ein, damit Ihre Station die benötigten Ressourcen selbst bezahlen kann.

Fabriken werden zwischen 400,000 und knapp 20 Millionen Credits kosten, daher werden beim Entschluss für eine der Basisfabriken mit all dem oben genannten „Nebenkosten" schätzungsweise 1,000,000 Credits benötigt.

Klasse TL – Argon Mammoth

Der erste Schritt besteht darin, dass Sie einen TL-Kapitän kontaktieren, indem Sie sich dem Schiff bis auf 8km nähern und den Kapitän über das Kommunikationssystem auffordern, Ihnen zu folgen. Begeben Sie sich dann zur Schiffswerft. Wenn Sie dort ankommen, wenden Sie sich erneut an den TL-Kapitän und bitten ihn, sich zur Schiffswerft zu begeben. Wählen Sie die Werft dann auf der Karte aus.

Wenn Sie die Werft mit Ihrem Raumschiff anwählen und "i" drücken, können Sie ohne anzudocken kaufen und verkaufen (wenn die Handelssystem-Erweiterung installiert ist).

Welche Fabriken verfügbar sind, sieht man daran, dass sie ihre Farbe von rot (nicht verfügbar) auf weiß (verfügbar) ändern, wenn das Schiff der TL-Klasse an der Werft angedockt hat. Kaufen Sie die Fabrik, und weisen Sie den TL-Kapitän an, Ihnen zu folgen oder sich zu dem Sektor zu begeben, in dem Sie Ihre Fabrik errichten wollen. Nutzen Sie diese Gelegenheit, die <Bild ab>-Taste zu drücken, um die TS-Schiffe zu kaufen, die Sie brauchen, um die Rohstoffe für Ihre Fabrik zu transportieren. Denken Sie daran, dass Sie in dem Sektor anwesend sein müssen, in dem Sie Ihre Station errichten wollen, um den TL-Kapitän dazu zu bringen, Ihre Station zu platzieren.

Wenn das TL in dem gewünschten Gebiet angekommen ist, kontaktieren Sie den TL-Kapitän, und bitten Sie ihn, Ihre Fracht hier auszuladen. Drücken Sie die Tasten zur Fabrikpositionierung und die Einfg-Taste, um Ihre Fracht auf der X- und Y-Achse zu positionieren und auszurichten. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt zu den Steuerbefehlen zur Fabrikpositionierung.)

Wenn Sie dagegen eine Silikon- oder Erzmine bauen, müssen Sie den TL-Kapitän bitten, auf Position zu gehen, indem Sie den Zielasteroiden als Zielposition auswählen. Wenn er bis auf 4km auf den Asteroiden herangekommen ist, bitten Sie den TL-Kapitän, seine Fracht zu löschen und den Asteroiden zu wählen.

Sobald die Fabrik positioniert ist, müssen Sie noch einige weitere Dinge erledigen.

1.Überweisen Sie genügend Geld an sie, damit ihre Transporter Nachschub kaufen können.

2.Weisen Sie ihr einige Transporter zu, indem Sie als deren Heimatstation die Fabrik angeben, und erteilen Sie ihnen dann mit der Kommando-Konsole über das Handelsmenü den Befehl, Rohstoffe zu kaufen (dazu muss die Handelssoftware installiert sein).

3.Stellen Sie den Kaufpreis für Rohstoffe und den Verkaufspreis für die Produkte ein.

4.Stellen Sie die Sprung-Einstellung ein. Diese legt die maximale Anzahl von Torsprüngen fest, die ein Schiff machen darf, um Waren zu kaufen (oder zu verkaufen). Wenn Sie den Einkaufspreis für einen Rohstoff erhöhen, verringert sich die Sprungentfernung für die verfügbaren Fabriken, die zu diesem Preis verkaufen.

5.In den zusätzlichen Befehlsfeldern der Steuerungskonsole können Sie den Höchstbetrag für den automatischen Geldtransfer auf das Spielerkonto einstellen.

Hinweis: Wenn Schiffe über eine zu große Entfernung reisen dürfen, kann es sein, dass die Rohstoffe in Ihrer Fabrik häufig knapp werden oder Ihr Schiff durch zu viele feindliche Sektoren fliegen muss und zerstört wird.

Multifabriken

Wenn Sie Ihre Fabriken einrichten, sollten Sie ein Produkt herstellen, für das in diesem Sektor eine Nachfrage besteht. Wenn es zu wenige Kraftwerke gibt, um die Energierohstoffe zu liefern, oder auch nur nicht genügend Kristallfabriken vor Ort, um die Kraftwerke zu beliefern, können Sie in Erwägung ziehen, Multifabriken einzurichten, die diese Rohstoffe dann produzieren können.

Bein Einrichten von Multifabriken gibt es viele Faktoren, die zu beachten sind: die Verkaufspreise für das Produkt, die Kaufpreise für die Rohstoffe, die Entfernung zu den verfügbaren Rohstoffen und die Nachfrage nach dem Produkt vor Ort. Dies geschieht am besten, nachdem Sie sich informiert haben, was in der Wirtschaft nahe gelegener Sektoren hergestellt wird.

Sie werden die Preise festsetzen und entscheiden müssen, ob Sie Ihre Fabriken darauf beschränken möchten, dass Sie Ihre Rohstoffe nur Ihren Fabriken abkaufen dürfen oder ob Sie auch von Lieferanten vor Ort dazukaufen dürfen. Eine weitere effektive Methode, um Ihren Energiebedarf zu decken und gleichzeitig Ihre Profite zu erhöhen, besteht in der Einrichtung einer Fabrikschleife.

Fabrikschleifen
Wenn Sie beispielsweise ein Endprodukt wie Energie haben, besteht eine Fabrikschleife aus eigenen Fabriken, die alle erforderlichen Rohmaterialien dafür selbst liefern. Damit lösen Sie gleichzeitig alle Probleme, die Sie sonst vielleicht mit Lieferungen vor Ort hätten. Im Universum kann es immer mal wieder zu wirtschaftlichen Flauten kommen, und wenn Sie wollen, dass viele Ihrer Fabriken effektiv betrieben werden, dann kann Ihnen eine geschlossene Schleife möglicherweise dabei helfen, die Energie zu liefern, die Sie brauchen.

Es gibt drei Arten von Fabrikschleifen, die eingerichtet werden können, je nach Angebot und Nachfrage in einem bestimmten Gebiet.

a) Geschlossene Schleifen, in denen nur Ihre Fabriken einander beliefern.
b) Gemischte Schleifen, in denen einige Fabriken mit Händlern vor Ort Handel treiben können.
c) Offene Schleifen, in denen all Ihre Fabriken mit Händlern vor Ort Handel treiben können, wie die Multifabriken oben.

Es folgt ein Beispiel für eine einfache geschlossene Schleife für Energielieferungen:

1 Sonnenkraftwerk - Ihr Verkaufsprodukt und Lieferant für Ihre Stationen
1 Kristallfabrik - Liefert die Kristalle für das Sonnenkraftwerk
1 Siliziummine - Liefert das Silikon an die Kristallfabrik
1 Cahoonabäckerei - Liefert die Cahoonas an die Kristallfabrik
1 Rinderfarm - Liefert der Cahoonabäckerei das Argnu-Rindfleisch

Die letzten beiden sind Nahrungsmittel für die Kristallfabriken, die für jede Rasse unterschiedlich sind. Wenn das Sonnenkraftwerk nicht seine gesamte Produktion für seine Rohstofffabriken benötigt, kann es Überschüsse an freie Händler verkaufen.

Die sehr vereinfachte Definition einer grundlegenden Fabrikschleife würde verschiedene Transporte erfordern, um die Ressourcen zwischen Ihnen zu transportieren, aber es gibt auch noch eine andere Möglichkeit. Diese Alternative besteht darin, Fabrikkomplexe zu bauen, wo all diese Fabriken Versorgungstunnel haben, die Sie miteinander verbinden, sodass die Notwendigkeit von TS-Transportern beinahe vollständig entfällt.

Megafabrikkomplex

Das ist eigentlich ganz einfach. Wenn Sie beispielswiese einen Argon-Mammoth-Transporter beauftragt haben, eine Rinder- und eine Cahoona-Fabrik zu transportieren, können Sie auch gleich einen Bausatz für einen Komplex laden, um die beiden miteinander zu verbinden. Mit diesem Bausatz können Sie zwei oder mehr Stationen, die nahe beieinander liegen, miteinander verbinden, um einen Stationskomplex zu errichten. Er besteht aus einem Komplexkern, der die Stromverteilung, die zentrale Steuerung, den Austausch von Gebrauchsgütern und die zentralen Andockklammern für den Komplex steuert.

Nachdem der TL-Kapitän die Anweisung erhalten hat, die beiden Stationen auszuladen und Sie Sie relativ nahe beieinander positioniert haben, können Sie den TL-Kapitän anweisen, den Bausatz für den Komplex auszuladen. Daraufhin wird anstelle eines Positionsrasters eine Liste mit Ihren Fabriken in diesem Sektor angezeigt.

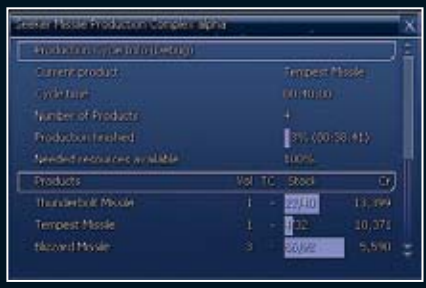
Wählen Sie die erste Fabrik für die Kombination. Die Liste zeigt daraufhin die verbleibenden Fabriken an. Wählen Sie eine weitere Fabrik. Nun baut der Bausatz für den Komplex Tunnel, die die beiden Fabriken miteinander verbinden.

Der Tunnelkomplex transportiert Lieferungen zwischen den Stationen. Sie können also eine Schleife von Fabriken bauen, die aufeinander angewiesen sind, sodass für den Transport von Ressourcen von einer zur anderen keine Transporter mehr benötigt werden. Tunnelkomplexe sind viel günstiger für den Transport als Transporterflüge, aber Sie haben auch einen Nachteil: Sie müssen diese Komplexe vor Angriffen schützen, denn wenn Sie zerstört werden, können die Stationen nicht die Ressourcen bekommen, die Sie brauchen, bis Sie einen weiteren Komplexbausatz kaufen oder Transporte dorthin organisieren.

Bei der Auswahl der Befehlskonsole für den Tunnelkomplex werden Ihnen die Stationen und Produktionszyklen angezeigt, die zurzeit in Betrieb sind.

Alle Fabriken darin greifen auf einen gemeinsamen Fond von Credits zu, die an den Komplex überwiesen werden. Sie können dennoch wie bei einer einzelnen Fabrik Fabrikpreise und die maximale Entfernung einstellen, damit die Transportschiffe über Sektoren springen können, um Ressourcen zu beschaffen.

Welches der richtige Ort für eine Ansiedlung ist, hängt davon ab, welche Ressourcen in diesem Sektor verfügbar sind, d.h. welche Fabriken in Ihrem geplanten Komplex enthalten sind und welche Ressourcen in nahe gelegenen Sektoren verfügbar sind. Dafür gibt es keine festen Regeln. Sie können bei der Ressourcenbeschaffung für Ihre Komplexe viel Aufwand sparen, wenn Sie den Standort Ihrer neuen Fabriken nach Ihrem Ressourcenbedarf auswählen, sodass Ihre Fabriken, wenn Ihnen Ihre Ressourcen ausgehen, Ihre Vorräte vor Ort ergänzen können.



Wie erwähnt, besteht die einzige Schwäche der Komplexe in der Verwundbarkeit Ihrer Verbindungstunnel. Es wäre ratsam, wenn Sie in dem Sektor um Ihre Fabriken und deren Komplexe herum Patrouillenschiffe einsetzen würden, um Sie vor Piraten und anderen Feinden zu schützen.

Transportschiffe, deren Heimatstützpunkt der Komplex ist, können angewiesen werden, für alle Fabriken des Komplexes von einer Sammelliste der Rohmaterialien zu den günstigsten Preisen einzukaufen, wenn Sie über die Handelssoftware MK1 und MK2 (für den Einkauf der Ressourcen bzw. den Verkauf) verfügen und Sie die Einstellung für den günstigsten Preis wählen.

Transportschiffe
Die Schiffe der TS-Klasse sind das Rückgrat der Wirtschaft. Es gibt Sie in verschiedenen Versionen. Manche haben große Frachträume, können aber langsamer sein; diese eignen sich am besten für den Transport großer Warenmengen von nahe gelegenen Fabriken. Andere Schiffe, die kleinere Frachträume haben, aber sehr viel schneller sind, eignen sich für den Transport von Ressourcen, die einige Sektorensprünge entfernt sind, wie z.B. von Kristallen.

Klasse TS - Paranid Demeter

Schiffe der TS-Klasse sind einzeln oder in größeren Mengen bei Schiffswerften erhältlich. Wichtig ist, darauf zu achten, dass Sie nicht nur ausreichend Credits für mehrere Schiffe haben, sondern dass es auch noch für den Kauf von Schilden und Upgrades reicht.

Wenn Sie im Werftmenü die <i>-Taste drücken, sehen Sie alle Schiffsdaten, einschließlich der Upgrades, mit denen es ausgestattet oder nicht ausgestattet ist. Es ist unter Umständen einfacher, alle Transportschiffe auszustatten, wenn Sie größere Mengen kaufen, weil Sie dann die Upgrades für alle Schiffe auf einmal auswählen können.

Bei den Schiffswerften erhalten Sie Schiffe der Spezifikationen S, M und L. Schiffe der Kategorie S verfügen nur über die Minimalausstattung, Schiffe der Kategorie M über eine mittlere Ausstattung und Schiffe der Kategorie L über hochwertige Schilde und Waffen. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Transporter sich in Gefechte mit Feinden verwickeln lassen (die Waffen, mit denen sie ausgestattet werden können, sind nicht sehr hochwertig und dienen nur der Verteidigung), dann statten Sie sie nicht mit Kampf-Upgrades oder mit Waffen aus. Sie können sie mit Waffen ausstatten, wenn Sie den Schiffen, die gefährliche Sektoren durchfliegen, Kampfeskorten zur Seite stellen.

Eine typische Transporterkombination wäre z.B.:
Handelssoftware MK1 mit der Option, am Heimatstützpunkt zum günstigsten Preis zu handeln und zu kaufen.
Handelssoftware MK2 mit der Option, am Heimatstützpunkt zum günstigsten Preis zu verkaufen.
5- oder 25MJ-Schilde: Wichtig für den Flug durch gefährliche Sektoren.
Tuning des Antriebs: Zeit ist Geld, und Geschwindigkeit für Ressourcen ist gut.
Ruder: Gutes Tuning hilft Unfälle zu reduzieren und erleichtert Ausweichmanöver.
Frachtraumerweiterungen: Für die meisten Waren reicht die Standardversion.
Duplex- oder Triplex-Scanner: Für die meisten Anwendungen reicht Duplex.

Um einen Transporter einer Station zuzuweisen, sodass er Ressourcen kaufen oder Produkte verkaufen kann, müssen Sie darauf achten, dass darin die Handelssoftware MK1 und/oder MK2 installiert ist (zu erwerben in allen guten Ausrüstungsdocks). Wenn Sie dem Schiff die gewünschte Station als Heimatstützpunkt zuweisen möchten, visieren Sie das Schiff an und drücken Sie dabei die Taste <c> oder <i>, wählen Sie die Befehlskonsole, scrollen Sie hinunter zum Abschnitt für die Konfiguration, und wählen Sie „Heimatstützpunkt“. Wählen Sie dann den Sektor und die Station, die Sie diesem Schiff als Heimatstützpunkt zuweisen wollen.

Einführung in die Wirtschaft des Universums

Der unkonventionelle Wirtschaftsguru der Teladi, Hilibis Yalos Trosulis IV, brach mit sämtlichen Teladi-Konventionen, als er sein „UEG" veröffentlichte, das Handbuch, das die Teladi-Studenten bei Ihren ersten Gehversuchen im Handel zu Rate ziehen. Eine Zusammenfassung dieser Einführung enthält einen Überblick über die Unterschiede, die beim Handel mit den verschiedenen Rassen beobachtet werden können.

Waren-Preis-Variation (WPV)
Hier lassen sich die Gewinne erwirtschaften. Es bestehen Variationen zwischen den Wirtschaftssystemen der einzelnen Rassen. Auch die Fabrikpreise können sich von Rasse zu Rasse unterscheiden, je nach den Stärken und der Spezialisierung einer Rasse. Die Boronen beispielsweise, deren Stärke die Energie ist und die sich auf Schilde spezialisiert haben, verkaufen die entsprechenden Fabriktypen unter Umständen zu einem viel niedrigeren Preis als andere Rassen.

Argon: Ein freier Markt mit gesundem Wettbewerb.

Die Argonen haben eine überdurchschnittliche Preisvariation in Bio-Produkten und Nahrungsmitteln. Das bedeutet, dass Technologiefabriken gute Gewinn- und Leistungsspannen erwirtschaften können. Gut geführte argonische Technologiefabriken können trotz des Aufwandes für den Transport der erforderlichen Mengen an Fleischsteaks gute Gewinne einfahren.

Fabrikpreise:	Generell Durchschnitt, mit einigen besonderen Merkmalen.
Basismaterialien:	Durchschnitt, Sonnenkraftwerk und Minenkosten.
Hightech-Einrichtungen:	Durchschnitt, mit einigen besonderen Merkmalen.
Waffen und Schilde:	Capital-Klasse: Die Argonen sind nicht besonders gut in der Herstellung einfacher Waffen; Sie bevorzugen die größeren und aufwändigeren Waffen der Capital-Klasse.

Boron: Starke staatliche Regulierung und eine Kultur, die Risiken meidet.

Die Boronen haben eine niedrige Preisvariation in Bio-Produkten und Nahrungsmitteln. Infolgedessen sind die Gewinn- und Leistungsspannen im Gebiet der Boronen zwar sicherer, aber auch kleiner. Der Markt ist geringeren Schwankungen unterworfen und weniger risikobehaftet. Die Boronen sind nicht sehr gut im Graben, also sind ihre Minen meist teuer, aber sie verfügen über eine ausgezeichnete Energietechnologie.

Fabrikpreise:	Ausgezeichnete defensive und nicht auf den Kampf ausgerichtete Technologie.
Basismaterialien:	Durchschnitt: Billige Sonnenkraftwerke, aber teure Minen
Hightech-Einrichtungen:	Ausgezeichnet: Die Boronen sind spezialisiert auf nicht auf Kampf ausgerichtete Hightech-Produkte wie Kristalle, Microchips und Computerkomponenten.
Waffen und Schilde:	Beherrschung der Schildtechnologie: Die Boronen beherrschen die Schildtechnologie (sowie die Ionen-Disruptoren zu deren Neutralisierung) meisterhaft und haben zudem die Technologie für defensive Flakgeschütze weiterentwickelt, wissen aber wenig über die meisten anderen Angriffswaffen und Raketen.

Paraniden: Regulierung durch den Priesterkaiser, aber eine allgemein gut laufende Wirtschaft.

Durchschnittliche Preisvariation in Bio-Produkten und Nahrungsmitteln. Technologiefabriken erwirtschaften durchschnittliche Gewinn- und Leistungsspannen.

Fabrikpreise:	Die Paraniden sind sehr gut bei allem, was sie für sich behalten können.
Basismaterialien:	Schlecht: Überdurchschnittlicher Preis bei Sonnenkraftwerken und Minen (Die Paraniden überlassen Triviales lieber niederen Kreaturen.)
Hightech-Einrichtungen:	Durchschnitt: Die Paraniden kennen sich nicht sehr gut mit einigen der verbreiteteren Artikel aus (mit Ausnahme der Gefechtsköpfe für Ihre Raketenkomplexe), verfügen aber über ausgezeichnete Kenntnisse in einigen Technologien, die andere nicht produzieren, z.B. Erweiterte Satelliten.
Waffen und Schilde:	Verschwörerisch: Wegen der Begrenzung des freien Informationsflusses sind Technologien, die die Paraniden entwickelt haben, z.B. PACs, PSGs und viele Raketen, für die Paraniden sehr billig, aber sehr teuer für andere Rassen.

Split: Geringe staatliche Eingriffe in die Wirtschaft.

Durchschnittliche Preisvariation in Bio-Produkten und Nahrungsmitteln. Technologiefabriken erzielen durchschnittliche Gewinn- und Leistungsspannen.

Fabrikpreise:	Forschungen zum Erhalt der Kriegsmaschinerie.
Basismaterialien:	Nicht schlecht: Teure Sonnenkraftwerke, aber billigere Minen infolge der Nutzung von Zwangsarbeit.
Hightech-Einrichtungen:	Gering: Die Split nutzen nicht viel Technologie, die nicht mit Kampf zu tun hat.
Waffen und Schilde:	Ausgezeichnet: Die Split sind allgemein schlecht in der Herstellung von Raketen und ziehen direkte Kämpfe auf geringe Distanz vor. Sie verfügen über überdurchschnittliche Fähigkeiten in der Herstellung von Schilden, sind aber wahre Meister in der Herstellung der meisten Lasertypen.

Teladi: Der Traum aller Händler. Hier ist alles erlaubt.

Extrem hohe Preisvariation in Bio-Produkten und Nahrungsmitteln. Technologiefabriken haben sehr unterschiedliche Gewinnspannen und Rentabilität. Die Teladi sind nicht sehr erfindungsreich und holen sich Ihre Technologie lieber von anderen Rassen, können aber ausgezeichnet damit umgehen. Sie sind Experten bei Herstellung und Handel mit allen Basisrohstoffen.

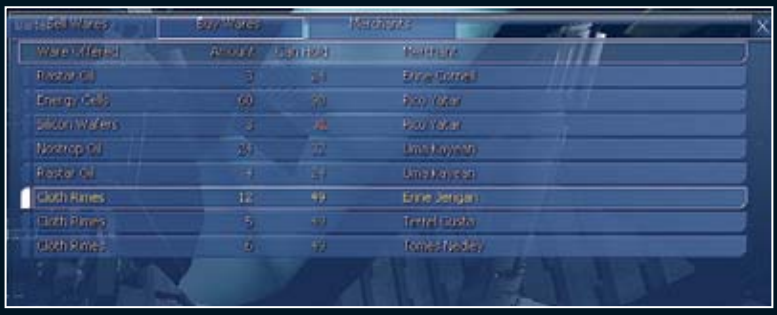
Fabrikpreise:	Die Teladi quetschen noch das Letzte aus ganz gewöhnlichen Artikeln.
Basismaterialien:	Ausgezeichnet: Billiger als durchschnittliche Sonnenkraftwerke und Minen.
Hightech-Einrichtungen:	Gut: Wieder sind die Teladi überdurchschnittlich in den meisten technischen Belangen.
Waffen und Schilde:	Budget-Gurus: Die Teladi zeichnen sich in der Herstellung niedrigpreisiger „Low-Technologie" aus, die es schon immer gegeben hat. Hochmoderne Technologie ist im Grunde nicht ihr Ding.

„Wo es kein Vergnügen gibt, dort wird auch kein Gewinn erzielt."
– William Shakespeare –

Sie haben den Frachtraum voller Cahoonas, hätten aber gern ein paar Stoffreime, da Sie damit höhere Gewinne erzielen könnten. Oder Sie brauchen unbedingt einen 25MJ-Schild, und die meisten Ihrer Credits sind in Ihrem Frachtraum in Nividium angelegt. Auf der Handelsstation können Sie Händler und Kaufleute finden, die vielleicht wegen Ihrer Fracht mit Ihnen ins Geschäft kommen wollen und die Dinge anbieten, die Sie benötigen. Sie können die Waren direkt tauschen, ohne dass Credits dabei überhaupt ins Spiel kommen.

Tausch ist im Allgemeinen die meistakzeptierte Form des Geschäftemachens, wenn keine Credits den Besitzer wechseln sollen. Damit bieten sich Ihnen einzigartige Gelegenheiten, Waren loszuwerden, die Sie auf anständige oder andere Weise erworben haben, und Waren zu erwerben, die Sie wirklich benötigen oder besser brauchen können.

Wenn Sie an eine Handelsstation andocken und mit Ihrer Fracht einen Tauschhandel durchführen wollen, können Sie unter den Kauf- und Verkaufstransaktionen wählen, die auf dieser Station verfügbar sind.



Mit der Option „Waren kaufen" können Sie den Händlern angebotene Waren mit Angaben zu den Mengen und der Größe des erforderlichen Frachtraums abkaufen. Ebenso können Sie die Option „Waren verkaufen" verwenden, um zu tauschen, was Sie haben und die Tauschpartner vielleicht kaufen möchten. Wenn Sie nicht die richtigen Waren haben, an denen der Bursche interessiert ist, können Sie es mit Bargeld versuchen und probieren, ob Sie trotzdem bei dem Handel noch einen Gewinn machen können. Oder vielleicht entdecken Sie noch Schnäppchen bei anderen Anbietern, die manchmal überschüssige Waren zu Schleuderpreisen losschlagen wollen.

In der Auflistung der Händler finden Sie zusätzliche Informationen. Sie können einen Tauschpartner auswählen, zu dem Ihnen dann ein Informationsbildschirm angezeigt wird, aus dem Sie eine Liste der Waren zum An- und Verkauf ersehen können.

Sie benötigen genügend Waren, um in einem „fairen" Handel ungefähr auf den gleichen Wert zu kommen. Die Krämer auf diesen Stationen haben Persönlichkeiten, die so unterschiedlich sind wie Ihre Warensortimente. Manche dieser Hobby-Händler nehmen einen geringen Verlust bei einem Geschäft in Kauf, andere dagegen bieten Ihnen ein schlechtes Geschäft an und versuchen, Ihnen so viele zusätzliche Credits aus dem Kreuz zu leiern, wie sie nur können.

Wenn Sie in einem bestimmten Sektor viel getauscht haben, lernen Sie vielleicht einige dieser Händler kennen, da diese vermutlich von Ihren Aktivitäten in diesem Sektor profitiert haben.

Einführung in Bau und Handel

Wir können Ihnen jetzt die seltene Möglichkeit bieten, von den Erfahrungen der besten Fabrik- und Systemhändler beim Jahreskongress und aus Vorlesungen der Gilde der Systemkaufleute zu lernen.
Die ersten Informationen sind Auszüge aus Fragen an den berühmten Argonen Tidi Onetree, der mit seinem gefeierten Werk über Sonnenenergiegewinne unser heutiges Verständnis dieser Energie geprägt hat. Nach seiner langen und hoch interessanten Vorlesung beantwortete er Fragen aus dem Publikum.

Fabriken

F: Sind Fabriken sehr teuer?
A: Die Preise sind sehr unterschiedlich, abhängig vom Technologieniveau der jeweiligen Fabrik. So sind Nahrungsmittelfabriken z.B. viel günstiger als Laserturmfabriken. Bedenken Sie zudem, dass sich der Preis einer Fabrik je nach Rasse unterscheiden kann, selbst wenn Sie vom gleichen Typ ist. Je höher Sie die „Technologie-Leiter" hinaufsteigen, desto teurer werden auch Stationen.

F: Kann ich meine eigenen Fabriken einrichten, wo ich will?
A: Ja, fast. Doch Sie hinterher noch zu verlegen, ist etwas ganz anderes, darum lassen Sie mich Ihnen noch einen kleinen Rat geben. Standort, Standort, Standort! Es hat keinen Sinn, eine Fabrik zur Herstellung von Nahrungsmitteln in einem Gebiet zu positionieren, in dem es bereits ein Überangebot dieser Waren gibt, da Sie sofort gegen die Konkurrenz bestehen müssen (es sei denn, natürlich, das wäre Ihre Absicht). Andererseits können Sie keine Gewinne erwarten, wenn Sie Ihre Fabrik in einem Gebiet errichten, wo keine Nachfrage nach dem besteht, was Sie verkaufen.

Die Stationen und Komplexe in den Systemen, die Sie besuchen, werden relativ dicht beieinander liegen. Nichts hält Sie davon ab, Ihre Fabriken an jedem beliebigen Ort in einem Sektor zu errichten. Bitte beachten Sie aber, dass Ihre Schiffe Ressourcen heranholen und Ihre Kunden zu Ihnen reisen müssen.

F: Ich habe also meine eigene Fabrik gekauft und positioniert und bin auf dem besten Weg, mich als „Mogul" zu etablieren. Aber meine Fabrik macht keine Gewinne und blinkt gelb auf der Systemkarte. Was ist da los?
A: Das gelbe Blinken soll Sie darauf aufmerksam machen, dass die betreffende Fabrik Ihre Aufmerksamkeit benötigt und dort wahrscheinlich über zu wenige Ressourcen oder Credits verfügt, um Ihr Produkt herzustellen. Daraus geht nicht hervor, worin das Problem besteht, sondern nur, dass etwas die Fabrik daran hindert, normal zu funktionieren. Würde Ihr Standort angegriffen, blinkte er stattdessen rot!

Es könnte sich in diesem Fall um einen Mangel an Ressourcen handeln, um einen Mangel an Credits für den Kauf von Ressourcen, um einen Mangel an Schiffen für den Transport/Kauf von Ressourcen oder um eine Kombination aus diesen Ursachen sowie der Tatsache, dass Ihre Einstellungen für diese Fabrik diese am ordnungsgemäßen Betrieb hindern, z.B. durch die Anzahl der Systeme, in denen Ihre Schiffe nach Ressourcen suchen dürfen.

F: Ich habe Transportschiffe und Credits. Wie bringe ich meine Fabrik dazu, das zu bekommen, was Sie braucht?
A: Überweisen Sie zunächst von Ihrem Konto Credits an die Fabrik. Jede Fabrik braucht Arbeitskapital, um Ihre Ressourcen zu kaufen. Dann müssen Sie dieser Fabrik Transportschiffe (oder wenigstens eins) zuteilen. Das bedeutet, Sie müssen den Transportschiffen Ihre Fabrik als Heimatstützpunkt zuweisen. Sobald Sie einem Schiff seinen Heimatstützpunkt zugewiesen haben, steht Ihnen eine ganze Reihe neuer Befehlsoptionen zur Verfügung.

Sie können Kampfschiffe kaufen und Ihnen als Heimatstützpunkt eine Station zuweisen, die sie automatisch schützen, sobald sie dort angekommen sind. Die gleichen Heimatstützpunkt-Einstellungen gelten für Lasertürme und Minen für die Gebietsverteidigung sowie für die Zuweisung von Kampfschiff-Eskorten, um Ihre Handelsschiffe zu schützen.

F: Haben Sie irgendwelche Tipps für hoffnungsvolle Handelsanwärter?
A: Aber natürlich, gern! Versuchen Sie es mit einer Weizenfarm in der Mauer oder mit einer Kristallfabrik in Argon Prime. Beide Sektoren verfügen über den Schutz von Patrouillenschiffen der Capital-Klasse und haben Zugang zu einer guten Quelle billiger Energiezellen. Hier müsste eine Fabrik eigentlich unbehelligt Handel treiben können (auch wenn es natürlich keine Garantie dafür gibt, dass keine Piraten oder andere Feinde Sie belästigen). Wenn Sie sich in den Anfangsstadien in ihrer Nähe aufhalten, können Sie sie persönlich schützen, bis Sie sich Lasertürme und Kampfschiffpatrouillen leisten können.

F: Wie mache ich es, dass meine Fabriken Ihre Gewinne automatisch auf mein Konto überweisen?
A: Gehen Sie zu der Steuerkonsole Ihrer Station, zu den Stationsbefehlen, dem Feld für den automatischen Geldtransfer auf das Spielerkonto. Geben Sie dann einen Betrag ein, z.B. 200.000. Alles, was die Station darüber hinaus an Gewinn erwirtschaftet, wird auf Ihr Konto überwiesen.

F: Warum haben sich die Fabriken in einigen Sektoren geändert?
A: Mit einem Wort: Krieg. Der Waffenstillstand zwischen einigen der Rassen wird manchmal bei Vorfällen an den Grenzen gebrochen. Dies eskaliert manchmal zu einem Konflikt, der sich erst durch Flotten der verfeindeten Seiten beilegen lässt, und dabei verlieren einige Händler unweigerlich ihre Stationen, was sich andere Händler zunutze machen, um ihre eigenen Stationen einzurichten…

Handeln

Es folgte unter großem Beifall ein Vortrag von Lyes Di, dem berühmten Gunn'r, der, nachdem er sich jahrelang der Kartographie des Universums gewidmet hatte, zu einem engagierten Fürsprecher der Verbesserung wirtschaftlicher Kreisläufe in Fabriken geworden war.

F: Wie kann ich in den Handelsrängen aufsteigen?
A: Sie können auf viele Arten Ihren Handelsrang verbessern, insbesondere indem Sie oder Ihre Handelsflotte Rohstoffe unterhalb des Durchschnittspreises kaufen und oberhalb des Durchschnittspreises verkaufen – so lautet die Definition von „Profit". Je mehr Profit Sie machen, desto weiter steigen Sie auf. Außerdem gilt: Wenn Artefakte oder Technologien feindlicher Aliens in Ihren Besitz gelangen und Sie diese an freundliche Rassen verkaufen, so steigern Sie Ihren Bekanntheitsgrad. Falls auch andere Rassen Ihre Produkte kaufen und Sie Handelsmissionen vom Schwarzen Brett erfolgreich ausführen, wird sich Ihr Handelsrang ebenfalls verbessern. Für die beiden letzten Punkte gilt außerdem, dass sich Ihr Ansehen bei den jeweiligen Rassen automatisch mitverbessert.

F: Wie verkaufe ich ein Schiff?
A: Zielen Sie auf das Schiff, drücken Sie dann die Return-Taste, wählen Sie „Schiff“, oder drücken Sie Shift+C. Dies bringt Sie zur Kommando-Konsole. Wählen Sie nun „Navigation“ und anschließend „Andocken“. Wählen Sie den Sektor und anschließend die Werft. Nun wird sich das Schiff zur Werft begeben und dort andocken (stellen Sie vorher sicher, dass Sie sich nicht in dem Schiff befinden, das Sie verkaufen möchten). Handeln Sie dann mit der Werft so, als ob Sie ein Schiff kaufen wollen würden. Das Schiff, das Sie verkaufen wollen, sollte nun im Menü auftauchen. Drücken Sie die linke Pfeiltaste und anschließend die Return-Taste, um das Schiff zu verkaufen.

F: Wie kann ich den Minenlaser verwenden, um Erz zu sammeln?
A: Um den Ertrag eines Asteroiden zu erkennen, können Sie innerhalb einer bestimmten Reichweite Ihren Mineralienscanner verwenden, indem Sie <i> drücken. Nur manche Schiffe können mit einem Gesteinslaser ausgerüstet werden. Zusätzlich empfiehlt sich die Ausrüstung von Extras wie dem „Verkaufspreis-Finder“, dem „Mineralienkollektor“ und eben einem Gesteinsscanner, damit Sie die Steine schneller in harte Währung umwandeln können.

Der Ertrag eines Asteroiden zeigt, wie reich der Asteroid an bestimmten Mineralien ist (Erz/Silizium/Nividium). Im Allgemeinen gilt: Je höher der Ertrag, desto mehr Material können Sie pro Zyklus von diesem Asteroiden erhalten.

Nähern Sie sich dem Asteroiden (hüten Sie sich vor den drehenden Exemplaren!), und feuern Sie Ihre Laser aus einem Abstand von ca. einem Kilometer ab. Der Asteroid wird nun in kleinere Felsen zerbrechen, die Sie einsammeln können, indem Sie Ihren Laderaum mit der Taste <O> öffnen und sie hereinschaufeln. Nividium-Asteroiden, die man in entlegenen Sektoren findet, sind sehr wertvoll, da sie in den Paranid-Sektoren für sehr hohe Preise verkauft werden können.

F: Wie kann ich Ladung zwischen den Schiffen transferieren?
A: Sie können im Goner-Tempel einen Transporter, den Fracht-Beamer erwerben; mit dessen Hilfe können Sie Güter in Ihren Laderaum beamen. Wenn Sie kein solches Gerät besitzen, können Sie das Schiff anweisen, seine Ladung auszuladen, welche Sie dann einsammeln können, indem Sie Ihren Laderaum öffnen. Alternativ können Sie, während Sie bei einer Station angedockt sind, die Ladung vom anderen Schiff transferieren, indem Sie das Stationsmenü benutzen.

F: Wie kann ich mehr Geld aus meinen Missionen herausholen?
A: Ganz einfach: Je höher Ihr Handelsrang ist, desto besser ist Ihre Bezahlung. Es ist auch eine gute Taktik, wenn Ihnen unterschiedliche Schiffe folgen beziehungsweise in einem Träger- oder TL-Schiff mit Sprungantrieb zur Verfügung stehen. Da Sie kurzfristig über diese Schiffe verfügen können, können Sie das Schiff wechseln, um lukrative Aufträge an Land zu ziehen.

F: Wie kann ich Raumfliegen fangen?
A: Sie müssen einen Raumfliegenfänger von den Split-Ausrüstungsdocks sowie einen Ionen-Disruptor besorgen, den Sie bei den Boronen finden. Um Sie zu fangen, feuern Sie einfach mit dem Ionen-Disruptor, woraufhin Sie die betäubten Fliegen wie normales Frachtgut einsammeln können. Eventuell müssen Sie die Fliegen abermals betäuben, nachdem Sie einige eingesammelt haben, da Sie sonst nach kurzer Zeit aufwachen und wegfliegen.

F: Wie richte ich Sektoren- und Universumshändler ein?
A: Die Handelssteuerungs-Software MK3 ist ein Software-Upgrade, das es Ihnen ermöglicht, einen Händler anzuheuern, der für Sie arbeitet und sowohl Rohstoffe als auch Produkte gewinnbringend kauft und verkauft. Nachdem Sie ein Schiff ausgerüstet haben, kann dem Piloten ein Sektor zugewiesen werden, wo er seine Handelserfahrung vergrößern kann, indem er durch seine Arbeit dazu lernt. Wenn die Erfahrung dieser Piloten einen ausreichend hohen Stand erreicht hat, können sie zu sogenannten Universumshändlern werden. Achtung: Wenn das Schiff nicht den Handelsanforderungen entspricht, stehen die Befehle für Sektoren- und Universumshandel nicht zur Verfügung.

Den Fähigkeitslevel des Piloten können Sie sehen, indem Sie das Schiff auswählen. Der Level wird in Klammern hinter dem Namen des Piloten angezeigt. Der niedrigste Level ist Level 1. Nachdem dem Händler ein Sektor zugewiesen worden ist, fängt er damit an, nach profitablen Gelegenheiten Ausschau zu halten und Handelsaktionen durchzuführen.

Anfangs müssen die Piloten lernen, bereits vor den Flügen Ihre derzeitigen Stationen auf verkäufliche Produkte hin zu überprüfen, um leere Flüge zu vermeiden. Dann werden Sie eine gewinnbringende Gelegenheit erkennen, wenn der Verkaufspreis über dem Einkaufspreis liegt; und später bringen Sie das Schiff zur nächsten Werft, falls es beschädigt worden ist.

Ab Level 8 kann der Pilot benachbarte Sektoren auf gute Handelsgelegenheiten hin überprüfen, sodass Sie nun den Befehl „Universumshändler" aktivieren können. Der Pilot wird nun vielleicht ein höheres Gehalt und ein besser ausgestattetes Schiff verlangen, da Reisen in viele Sektoren gefährlich sein können, falls sich dort Piraten oder andere Feinde aufhalten.

Gute Arbeitgeber sollten sicherstellen, dass das Schiff wenigstens einen 25MJ-Schild oder die stärkste Schildstärke hat, die für das Schiff möglich ist. Die Kampf-Software MK1 und MK2, ein Triplex-Scanner und ein Sprungantrieb sollten von Anfang an installiert sein, da der Pilot Sprungantriebe erst ab Level 12 bestellen könnte und dann außerdem einen höheren Preis für seine Anlieferung zahlen müsste. Außerdem wird der Händler im Laufe der Zeit bis zu zwölf Kampfdrohnen bestellen, die er in Notfällen dazu nutzt, Angreifer abzulenken.

In solchen Notfällen wird der Pilot versuchen, zur nächsten Station zu entkommen, oder den Sprungantrieb zur Flucht aus der Gefahrenzone einsetzen. Wenn ein Händler angegriffen wird, wird Ihnen die Identität des Angreifers mitgeteilt. Sie wissen also, nach wem Sie Ausschau halten müssen, falls Sie den Drang nach ein wenig Rache verspüren.

Die Sprung-Entfernung für das Kaufen und Verkaufen steigt, wenn der Händler höhere Levels erreicht, bis die Reichweite des Schiffs mehr oder weniger das ganze Universum umfasst. Dies ist natürlich auch abhängig von der Anzahl der Energiezellen, die das Schiff mit sich führt.

F: Gibt es ein paar gute Tipps, wie ein Anfänger die Sache angehen kann?
A: Es gibt einige Dinge, die ein guter Händler ausprobieren sollte, um keine Gelegenheit zu versäumen:

1. Die Wirtschaft: Die Wirtschaft ist dynamisch und verändert sich je nach Angebot, das von den produzierten Mengen, aber auch von Kriegen und Diebstählen beeinflusst wird. In vielen Sektoren des Universums kommt es so in ständigem Wechsel zu Knappheiten oder Überangeboten, die einem schlauen Händler, der sich mit den Nachrichten am Schwarzen Brett immer auf dem Laufenden hält, gute Gelegenheiten bieten.

2. Lokale Kriege oder Grenzstreitigkeiten geben schnellen und einfallsreichen Händlern, wenn sie über die nötige Ausrüstung verfügen, Gelegenheit, bereits während der Kämpfe Ressourcen und Equipment einzusammeln und so anderen zuvor zu kommen. Schrotthändler in Werften sind dafür immer gute Abnehmer und bieten Credits oder Erz im Austausch an. Außerdem kann man gut daran verdienen, in der Nähe dieser Kriegsgebiete Raketen- und andere Hightech-Fabriken zu errichten, da die örtlichen Versorger meist mit der Nachfrage nicht mithalten können.

3. Viele Kaufleute und Händler auf Stationen bieten Aufträge, die sie selbst gerade nicht erfüllen können oder die einen größeren Bedarf decken sollen, am Schwarzen Brett an. So lassen sich dort häufig gute Gelegenheiten und Handelsvereinbarungen mit lokalen Händlern finden.

4. Sehr gut bewaffnete und beschützte Händler können feindliche Sektoren durchfliegen und dort die Raketen und Waren der Schiffe einsammeln, die weniger Glück hatten. Natürlich ist das Risiko dabei sehr hoch, doch sind es die Profite auch.

5. Sie sollten Ihr Schiff so bald wie möglich mit guten Schilden und Waffen ausrüsten. Es ist ein gefährliches Universum da draußen, und es gibt viele üble Schurken, die versuchen, dadurch reich zu werden, dass sie andere überfallen und berauben. Wenn sie es bei Ihnen versuchen, drehen Sie den Spieß um und nehmen denen weg, was sie haben. Verkaufen Sie die Schiffe und am besten gleich noch die Piraten selbst, als zusätzliche Strafe.

6. Achten Sie auf Gerüchte, und scheuen Sie nicht vor Entdeckungstouren abseits der Haupthandelsrouten zurück. Es gibt viele Geschichten über Händler, die zu großem Reichtum gelangten, weil sie in der nebligen Leere Container mit Credits, Waffen oder anderen wertvollen Waren gefunden haben, die dort nach Kämpfen mit gefährlichen Gegnern zurückgeblieben waren.

7. Verbessern Sie Ihre Beziehungen mit den verschiedenen Rassen! Nur so können Sie zusätzliche Ausrüstung und Schiffe erwerben. Auch werden Ihnen mit steigendem Vertrauen bessere Handelsverträge und größere Belohnungen angeboten.

8. Denken Sie daran, dass Sie beim Transport von Waren gelegentlich von den örtlichen Polizeieinheiten gescannt werden. Diese Inspektoren fliegen meist kleine, leistungsfähige Schiffe, denen man nur schwer entkommt. Einige Produkte (darunter Raumkraut und Raumsprit) sind in vielen Sektoren illegal, Sie handeln mit diesen Waren auf eigenes Risiko. Sollten Sie erwischt werden, müssen Sie die illegalen Waren auswerfen, Ihre jeweilige Polizeilizenz wird eingezogen, und Ihr Ruf wird Schaden nehmen. Sollten Sie jedoch unerkannt durchkommen, kann das äußerst profitabel sein, besonders wenn Sie sich für eine Karriere als Schmuggler und Pirat entschließen.

9. Handelsreisen können sehr lange dauern, installieren Sie deshalb auf Ihrem Schiff den SINZA, der die Reisezeit verkürzt. Sie aktivieren ihn im Menü unter „Navigation“ und „Sprungantrieb“ oder mit der „J“-Taste.

10. Auch der mobile Mineralienabbau ist sehr gewinnbringend, denn nachdem Sie die notwendige Ausrüstung einmal bezahlt haben, wird alles, was Sie abbauen und verkaufen, zu Ihrem Profit.

11. Auch der Handel mit entfernten Sektoren kann gute Gewinne einbringen, die einem ansonsten vielleicht entgehen würden. Dazu benötigen Sie einen Navigationssatelliten oder einen erweiterten Navigationssatelliten sowie ein Schiff mit einer Handelscomputer-Erweiterung. So können Sie die Preise auch über große Entfernungen im Auge behalten.

12. Touristenrundfahrten stellen einen willommenen Bonus dar. Bringen Sie die Touristen an aufregende Orte in Nebeln und vielleicht sogar kurz in feindliche Sektoren. Je spannender und riskanter, desto höher Ihre Belohnung.

Dazu noch folgender Hinweis: Personen- und Passagier-Transporter sind im ganzen Universum zu finden, Sie transportieren Passagiere von einem Ort zum anderen. Ihre Entwicklung wurde notwendig, als festgestellt wurde, dass der Transport von Passagieren in komprimierten Frachträumen langfristig gesundheitliche Beeinträchtigungen nach sich zieht. Deshalb kann man Passagierschiffe auch nicht nachträglich mit diesem Kompressionssystem erweitern.

F: Gibt es besonders gute Strategien?
A: Zwei Worte: „Höhere Ränge“. Die brauchen Sie für fast alles, was Sie haben wollen und tun müssen. Sie benötigen sie auch, um bestimmte Fabriken, Schiffe oder Hightech-Waren zu kaufen und um bessere Preise oder Prämien zu erzielen. Ein hoher Rang zeigt Ihren Vertragspartnern, dass Sie fähig und zuverlässig sind.

„Du bist nicht wirklich reich, bevor Du nicht etwas besitzt, das man mit Geld nicht kaufen kann.“

– Gar'th Bro Oks –

Wie bereits erwähnt wird es, auch wenn der Kampf nicht Ihre Hauptbeschäftigung ist, schwer werden, den Abzug nicht zu betätigen. Es wird immer Leute geben, die Ihre Fracht haben möchten, Ihre Schiffe und Stationen. Wenn nicht Sie zu ihm, so wird der Kampf zu Ihnen kommen.

Die Kampfschiffe sind in vier verschiedene Klassen unterteilt: M3, M4, M5 und M6. Diese Schiffe werden hauptsächlich von Piloten benutzt, die überleben möchten. Wenn es zum Kampf kommt, macht Übung den Meister. Haben Sie nie Angst davor wegzulaufen. „Es ist besser, über die Flucht zu reden, als dass andere über Ihren Tod sprechen."

Im Kampf dreht sich alles um Reflexe, Feindbeobachtung und vor allem – Wissen. Wenn Sie ein Schiff angreifen, das zehnmal soviel Schildstärke und zwanzigmal soviel Feuerkraft hat wie Ihr eigenes, sind Sie so gut wie tot. Nicht immer, aber sehr oft. Wenn sie es richtig angehen, können fünf kleine Schiffe ein Schiff mit der fünffachen Feuerkraft sehr leicht besiegen. Der umgekehrte Fall ist jedoch ebenso möglich. Die eigentliche Entscheidung, die Sie bei einem Angriff treffen müssen, ist die, ob es besser ist, sich zu verteidigen oder die Flucht zu ergreifen.

Für gewöhnlich ist eine schnelle Entscheidung nötig. Um diese treffen zu können, müssen Sie Ihre Gegner gut kennen. Können Sie ihnen entfliehen? Welchen Schild- und Hüllenstärken stehen Sie gegenüber? Welche Waffen haben Ihre Feinde? Haben sie Raketen, und wenn ja, welche?

Kampfschiffklassen

M3 Klasse – Boron Barrakuda

Schwerer Kampfgleiter. Normalerweise nur von den Militärs der großen Firmen eingesetzt, sind diese Schiffe mit eindrucksvollen Schilden, Lasern und Raketen ausgestattet. Ein M3 ist ein todbringender Feind und verdient Respekt.

Während jedes Kampfes laufen Sie Gefahr, die Ausrüstung Ihres Schiffes zu beschädigen. Dies schließt die Schiffshülle, Waffen, Schilde und Erweiterungen ein. Diese Teile sind nicht kostenlos, und Sie müssen tief in Ihren Vorräten graben, um Sie zu ersetzen und zu reparieren. Angesichts der Tatsache, dass einige Ausrüstungsgegenstände schwer zu bekommen sind, verstehen Sie sicher, warum reiche Piloten mehr von einem bestimmten Gegenstand kaufen, als Sie benötigen, sobald Sie ihn zum Kauf geboten bekommen.

Keine Sorge: So schlimm, wie es klingt, ist es nicht. Kampf ist ein Fass ohne Boden, in dem die Credits nur so verschwinden, aber die Aussicht auf neues Eigentum relativiert alle Risiken. Wenn Sie Glück haben und der feindliche Pilot sein Schiff verlässt (und Sie außerdem schnell genug sind), dann können Sie es eventuell mitsamt seiner Fracht kapern. Halten Sie sich ein paar Einheiten Laderaum für eventuelle Überbleibsel aus zerstörten und gekaperten Schiffen frei.

M4 Klasse – Split Skorpion

Mittleres Kampfschiff. Mittelmäßige Schilde und Waffen machen das M4 zu einer guten Allround-Wahl für Händler und Kampfpiloten. Aber denken Sie an die alte Raumfahrer-Weisheit: „Wenn Sie glauben, Sie können die Aufgabe mit zwei Schiffen erledigen, ist es besser, zehn mitzunehmen. Ihre Chance auf Erfolg wird größer, und es wird auch mehr Spaß machen."

Geben Sie Acht, wo Sie einen Kampf riskieren. Es gibt einige Systeme, wo es niemanden kümmert, wenn Sie ein Schiff kapern. Die Heimatsysteme der Rassen hingegen sind normalerweise schwer bewacht. Dort einen Kampf zu riskieren wird Ihnen keine Freunde einbringen. Umgekehrt bringt es Ihnen dieselbe Sicherheit und den Schutz, wenn Sie in den relativ sicheren Häfen bleiben. Außerdem können Sie andere Schiffe und Stationen um Unterstützung bitten. Wenn Sie mit der betreffenden Rasse in Frieden leben, sollte die Antwort positiv ausfallen.

M5 Klasse – Discoverer

Aufklärer. Die Schnelligkeit und Manövrierfähigkeit der M5 gleichen den Nachteil der geringen Schilde und der schwachen (aber schnellen) Offensiv-Waffen aus. In vielen Systemen als Patrouillenschiff verwendet und bei den Polizeikräften wegen der Geschwindigkeit und der Möglichkeit, Schmuggler einzufangen, beliebt. Es ist ebenfalls gut für Passagiertransporte geeignet.

Sie können einen Ihrer Schiffsmonitore auf die Anzeige Ihrer Geschützkanzeln einstellen und Ihrer Geschützkanzel befehlen, Feinde automatisch anzugreifen. So können Sie die Zerstörung Ihrer Feinde auf dem Monitor sehen, während Sie auf der Flucht vor ihnen den Sektor durchqueren.

Ehrbare Händler werden versuchen, jede Konfrontation zu vermeiden. Aber wenn die Piraten Schlange stehen und die Gesetzeshüter mit Schmugglern, Gangstern und Kha'ak beschäftigt sind, ist jeder sich selbst der Nächste.

Wenn Sie denken, Sie sollten Ihre Kampferfahrung und Ihren Rang verbessern, aber die lokalen Systeme nicht verlassen wollen, können Sie Ihr Verhältnis zu einer Rasse verbessern, indem Sie Piraten, Xenon, Kha'ak oder andere Feinde in den Systemen zerstören.

M6 Klasse – Split Drache

Korvette. Ursprünglich für reiche Geschäftsleute entwickelt, wird dieses Schiff auch von einigen militärischen Organisationen für Spezialoperationen oder auch als Sektorwache genutzt. Einigermaßen schnell, mit guter Laderaumgröße, Mehrfach-Geschützkanzeln sowie der Möglichkeit, ein kleines Schiff andocken zu lassen, ist es ein vielseitiges Schiff für alle Tätigkeiten, sowohl legaler als auch illegaler Art. Wegen ihrer Größe hat diese Klasse nur geringe Manövrierfähigkeit.

Einige unglückliche Reisende haben von Begegnungen mit individuell optimierten Schiffe berichtet. Solche Gerüchte um kundenspezifische Versionen dieser Schiffe gibt es viele, aber nur selten werden Schiffe mit Anzeichen dafür gesichtet.

Viele Techniker auf Schiffswerften haben sich eine Meinung über diese Schiffe gebildet, indem sie sich Informationen von Leuten besorgten, die eine Begegnung mit diesem Schiffen knapp überlebt hatten. Oft benötigten Ihre Schiffe grundlegende Reparaturen an der Hülle und der Ausrüstung. Die Techniker haben sich Spitznamen für die speziellen Versionen dieser Schiffe einfallen lassen. Eine Form mit sehr stark auf Angriff ausgelegten Optimierungen nannten Sie „Vanguard“. Ein anderes nannten Sie „Sentinel“, weil es ganz auf die Verteidigung ausgelegt worden war. Zeugen bestätigten, dass die „Raider“ genannte Sonderform sehr viel schneller war als ein normales Schiff. Wieder eine andere Variante wurde wegen Ihres erweiterten Laderaums „Hauler“ getauft.

O'ren Rho, ein Argonischer Pilot, rechnet seine Erfahrungen vor:

“Eine mit Alpha EPWs ausgestatte Geschützkanzel an der Seite einer Korvette kann die Schilde eines Aufklärers mit zwei Treffern zerstören. Es bleibt nicht genug Zeit, um den Notausstiegsknopf zu drücken und das Schiff zu verlassen. Es bleibt gerade genug Zeit zum Sterben. Aber kann eine Korvette einen agilen Aufklärer ausmanövrieren? Niemals. Finden Sie einen Toten Winkel, und Sie können so viel Energie auf die Schilde ballern, wie Sie wollen. Aber Sie können natürlich nicht im Toten Winkel bleiben, wenn die Korvette kleinere Schiffe als Geleitschutz dabei hat…

Sehen Sie? Wissen und schnelle Entscheidungen bestimmen darüber, in welche Richtung sich der Kampf entwickelt. Wenn Sie geeignete Upgrades für Ihr Schiff haben, dann können Sie es anweisen, für Sie zu kämpfen, und es leistet gute Arbeit. Wie auch immer: Es gibt keinen Ersatz für gute alte argonische Reaktionen und die Fähigkeit, einen Vorteil zu erkennen und auszunutzen. Beim direkten Kampf mit einem Gegner, der bessere Waffen und Schilde hat, feuere ich ein

paar Raketen auf ihn ab, während wir aufeinander zurasen. Das hat zwei Vorteile: Erstens sind die Gegner dann mit den Raketen beschäftigt, was Ihnen die Möglichkeit bietet, sich in eine gute Angriffsposition zu manövrieren. Und zweitens gibt es immer noch die Chance, dass die Raketen treffen und die Schilde des Gegners so weit senken, dass Sie die Möglichkeit für einen schnellen Sieg bzw. eine schnelle Flucht haben."

Raketentypen

Raketen können einzeln oder als Schwarm abgefeuert werden, zielsuchend oder ungelenkt. Einige neue Technologien befinden sich noch in Entwicklung, doch schon die Auswahl der derzeit verfügbaren Waffen lässt kaum Wünsche offen.

Die **Freund/Feind-Rakete** ist ein intelligenter Flugkörper, der sich automatisch auf den anvisierten Feind ausrichtet. Falls kein Gegner ausgewählt wurde oder die Rakete die Zielaufschaltung verliert, folgt diese Bauart automatisch dem nächsten Widersacher.

Eine **zielsuchende Rakete mit Mehrfachsprengkopf** fliegt zunächst in gerader Linie auf das Ziel zu. Erst in der Nähe des Gegners teilt Sie sich in mehrere kleine Raketen auf.

Zielsuchende Raketen der Schwarm-Klasse werden in Gruppen abgefeuert. Jede Rakete innerhalb des Schwarms steuert eigenständig Ihr Ziel an.

Ungelenkte Raketen der Schwarm-Klasse eignen sich gut zum Neutralisieren von Raketen-Abwehrsystemen. Jede einzelne Rakete fliegt eine gerade Linie, aber aufgrund der schieren Menge sind Sie eine ernstzunehmende Bedrohung.

Raketen mit Annäherungszünder (im Pilotenjargon „Cluster Busters" genannt) detonieren in der Nähe anderer Objekte. Sie verursachen große Schäden in einem weiten Zielbereich und sind dementsprechend teuer.

Lenkraketen mit Annäherungszünder folgen einem Ziel und detonieren in seiner Nähe. Der Effekt ist ähnlich dem einer Schwarm-Rakete, allerdings teilen sich die Gefechtsköpfe erst innerhalb der Reichweite eines Raketenabwehrsystems. Wenn die Rakete also nicht vorher zerstört wird, treffen mit hoher Wahrscheinlichkeit die meisten der Bombensplitter ins Ziel.

Synaptische Raketen sind ein spezieller ungelenkter Raketentyp. Wird der Auslöseknopf nach dem Abfeuern ein zweites Mal gedrückt, explodiert die Rakete vor dem Ablauf des internen Timers. Die Rakete ist etwas langsam, doch der angerichtete Flächenschaden kann einen Kha'ak-Cluster auf einen Schlag zerstören.

Torpedos sind genau das, was der Name vermuten lässt: sehr groß. Diese Geschosse haben sogar eine Panzerung, wodurch Sie einige Treffer überstehen, ohne vorzeitig hochzugehen. Wenig überraschend, dass diese Schätzchen eine schöne Stange Geld kosten.

Obwohl man in sich der Regel mit kleineren oder gleich großen Schiffen anlegen sollte, kann man mit den entsprechenden Fähigkeiten durchaus auch größere Gegner besiegen. Allerdings stehen die Chancen hierfür denkbar schlecht: Wer mit einem Schiff der M5-Klasse und Impulsstrahlen-Emittern einen Feind der Kategorie M3 angreift, wird sich an seinem 25MJ-Schild und den schweren Bordwaffen die Zähne ausbeißen. Einige Piloten berichten von solchen Heldentaten, aber vielleicht sind das auch nur Wunschträume. Wenn man wirklich einen übermächtigen Gegner attackieren will, sollte man wenigstens nicht allein zur Schlacht erscheinen. Aber selbst mit etlichen kleinen Schiffen im Schlepptau kann man gegen die echten Schwergewichte nur wenig ausrichten: Zerstörer können Schilde von 7GJ (Gigajoule!) und mehr auffahren. Um hier etwas auszurichten, bräuchte man eine ganze Armada aus kleinen Jägern.

Schlachtschiffe

Vielleicht haben einige Piraten ein Auge auf Ihr Schiff geworfen, oder vielleicht befinden Sie sich sogar auf einer Mission, welche den Einsatz eines Großkampfschiffes oder einer Flotte erfordert. Oder Sie wollen den Sektor-Nachbarn einfach nur mal zeigen, wie die großen Jungs spielen. Manchmal muss man eben die dicken Brummer auspacken. Und wir sagen Ihnen, wies gemacht wird.

Großkampfschiffe verfügen über eine breite, sehr offensiv ausgelegte Palette an Waffensystemen sowie mächtige Schildgeneratoren. Aufgrund des immensen Energieflusses lassen sich auch in ausgedehnten Gefechten noch Reserven umleiten, um einem unvorsichtigen Angreifer einen brennend heißen Empfang zu bereiten. Notfalls kann die Energie der Gigajoule-Schilde angezapft werden, allerdings regenerieren sich diese nur langsam.

Klasse M2 – Teladi Phoenix (Zerstörer)
Ihr erster Zerstörer dürfte eine Ihrer ersten Investitionen im dreistelligen Millionenbereich sein. Um sich ein solches Schiff leisten zu können, müssen Sie nicht nur sehr reich sein, sondern auch über einen hohen Kampfrang sowie gute Verbindungen zu der Rasse verfügen, der Sie den Koloss abkaufen wollen. Ein M2-Zerstörer kostet mehr als den reinen Anschaffungspreis, weil Sie zusätzlich das nötige Equipment, diverse Upgrades, mehrere Gigajoule-Schilde und ein Arsenal an Bordwaffen bezahlen müssen. So werden aus den anfänglich 90 Millionen schnell 150 Millionen und mehr. Stellen Sie sicher, dass Sie über so viel Geld verfügen, denn nichts ist erbärmlicher als ein riesiger Zerstörer, dem es an Feuerkraft und Geschwindigkeit mangelt.

Klasse M1 – Argon Colossus (Träger)
Trägerschiffe sind Giganten mit herausragenden Schilden, Geschütztürmen und geräumigen Hangars, in denen kleinere Schiffe untergebracht sind. Sie verfügen über eine hochqualifizierte Crew und erfahrene Kapitäne. Außerdem weichen sie praktisch nie kleineren Schiffen aus, die das Pech haben, in ihre Flugbahn zu geraten.

Der Nachteil an der Sache: Aufgrund ihrer Größe kosten selbst die kleinsten Reparaturen dieser Schiffe mehr, als Sie für einen neuen M3-Klasse-Jäger ausgeben müssten. Aber das ist selbstverständlich ein kleiner Preis für jemanden wie Sie, der es sicherlich weit bringen wird. Ja, von der Kommandobrücke dieses Babys aus wirken andere Schiffe wie Insekten. Hüten Sie sich jedoch davor, sie genauso zu zerquetschen, denn solche „Unfälle" wirken sich äußerst negativ auf Ihren Ruf aus. Wenn Sie in einem Sektor ankommen, raten wir Ihnen, sich zunächst eine Flugbahn fernab der üblichen Routen zu suchen, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen. Der Weltraum ist dreidimensional, schon vergessen?

Und Vorsicht: Wenn Sie wirklich mit Flotten dieser Größenordnung durchs All schippern, kümmern Sie sich rechtzeitig um Munitionsdepots und Nachschubfabriken! Mithilfe eines Goner-Transporters können Sie die benötigten Lieferungen direkt an Bord Ihres Trägers oder Zerstörers beamen.

Und noch ein letzter Hinweis: Wenn Sie auf etwas zweifelhaftere Art zu Reichtum gekommen sind, haben Sie vielleicht genug Geld ergaunert, um sich eine ganze Flotte aus Schiffen der M2-Klasse zusammenzustellen. Diese werden Sie allerdings auch brauchen, um Ihre… Investitionen vor den Übergriffen Dritter zu schützen.

„Ich weiß nicht, wer mit dem Streit angefangen hat, aber ich weiß, wer ihn beendet hat."

– Burnlt! –

Der populäre Autor von „Überleben im Universum", Lo's Tsoul, gab die Erlaubnis, Auszüge aus seinen Werken „Die Schiffsverwaltung", „Kämpfen", „Ansehen" und „Große Schiffe" der Allgemeinheit zugänglich zu machen. Der Ratgeber wurde von über 107,100 neuen Piloten gelesen und wird ständig um deren Erfahrungen erweitert.

Schiffsverwaltung

F: Wie repariere ich die Hülle meines Schiffes?
A: Wenn Ihr Schiff nicht so schnell fliegt, wie es das normalerweise tun sollte, könnte ein Hüllenschaden vorliegen. Je größer dieser Schaden ist, desto langsamer wird das Schiff. Sie können zu einer Schiffswerft fliegen und mit dieser verhandeln, damit Ihre Hülle repariert wird. Größere Schiffe haben eine höhere Hüllendichte und kosten entsprechend mehr bei der Reparatur pro Prozent des Schadens.

F: Wie nehme ich Fracht von einem durch mich zerstörten Schiff auf?
A: Visieren den Container an. Wenn er nahe genug ist, öffnen Sie die Frachtluke mit der <O>-Taste und fliegen darauf zu. Sollte Ihr Schiff einen zu kleinen Frachtraum haben oder die Fracht größer als die Kapazität Ihres Schiffes sein, könnte es bei zu schneller Annäherung allerdings einen Hüllenschaden erleiden.

F: Warum kann ich keine Schiffe kaufen?
A: Wenn Sie bestimmte Schiffe oder Hightech-Waren möchten, hängt die Möglichkeit des Erwerbs von Ihrem Ansehen gegenüber der Rasse ab, bei der Sie kaufen wollen. Auch Ihr Kampfrang spielt beim Erwerb größerer Schiffe eine Rolle. Sollten Sie feststellen, dass Sie ein bestimmtes Schiff wie ein M2 nicht kaufen können, haben Sie vielleicht einen zu niedrigen Kampfrang.

F: Wie wechsle ich die Schiffe im Weltraum?
A: Es gibt verschiedene Wege, das zu tun. Wenn Sie die Goner-Transportvorrichtung besitzen, können Sie sich in das Schiff beamen. Wenn Sie an einer Station angedockt sind, können Sie die Schiffe über das Stationsmenü wechseln. Alternativ dazu können Sie aus dem Schiff aussteigen und auf demselben Weg das andere Schiff betreten.

Um den Transporter zu benutzen, visieren Sie das Schiff an, wohin Sie sich transportieren lassen möchten, fliegen in einen Radius von 5km und drücken <i>, um das Schiffsmenü des Ziels aufzurufen. Scrollen Sie nach unten. Wenn Sie in Reichweite sind, werden zwei neue Einträge im Menü erscheinen, Frachttransporter und Transporter. Die Auswahl des Frachttransporters wird ein Fenster öffnen, in dem Sie die auszutauschende Ware auswählen, durch die Auswahl des Transporters werden Sie unverzüglich in das andere Schiff gebeamt.

F: Was bedeutet die "Raketenwahrscheinlichkeit", die auf 5% der Zeit gesetzt ist?
A: Die Raketenwahrscheinlichkeit gibt an, wie oft das Schiff Raketen im Kampf einsetzen wird. Somit wird es 5% der gesamten Zeit Raketen nutzen. Wird das auf eine höhere Zahl wie beispielsweise 50% gesetzt, wird es eine Menge Raketen im Kampf verbrauchen.

F: Wie lasse ich viele Schiffe in andere Sektoren springen?
A: Verwenden Sie die Kommando-Konsole, um anderen Schiffen zu befehlen, Ihnen zu folgen. Diese Schiffe müssen mit einem Sprungantrieb, Energiezellen und Navigationssoftware ausgerüstet sein. Benutzen Sie daraufhin die Kommando-Konsole, dann Navigation und Sprung. Die anderen Schiffe werden mit Ihnen springen, sofern sie entsprechend ausgerüstet sind und genügend Energie für die Distanz besitzen. Die Menge der benötigten Sprungenergie richtet sich nach der Anzahl der Sprungsektoren und der Klasse des Schiffs – je größer sie sind, desto mehr Energie wird pro Sektor benötigt.

F: Wo kann ich ein M2 oder Schiff größerer Klasse andocken?
A: Zerstörer und Träger können an Schiffswerften docken, um Ausrüstung zu kaufen, Schiffe der TL-klasse auch, um Fabriken zu kaufen.

F: Wie lädt man Energie und andere Güter auf ein M1- oder M2-Schiff?
A: Es gibt verschiedene Wege, dies zu tun, (a) Weisen Sie eines Ihrer Schiffe an, die Fracht im Weltraum auszuladen, und öffnen Sie Ihre Frachtluke, um diese aufzunehmen. (b) Verwenden Sie die Goner-Transportvorrichtung, um die Fracht von einem TS-Schiff, das zu diesem Zweck an ein Kraftwerk angedockt ist, auf Ihr Schiff zu beamen. (c) Besuchen Sie die TerraCorp Hauptquartiere, wo Sie Energie erwerben können.

F: Welches sind die wesentlichen Upgrades, die ich benötige?
A: Der Goner-Tempel verkauft die drei besten Upgrades, welche zwar ein wenig teuer sind, jedoch das Überleben im Universum sehr erleichtern. Der Sprungantrieb, der Ihnen die schnelle Reise zwischen weit entfernten Sektoren ermöglicht, um Ihren Besitz zu verteidigen oder ein paar Gegner zu jagen. Der Transporter, um sich selbst oder Fracht zwischen Schiffen zu beamen. Und schließlich die Bergungsversicherung für den Fall, dass Ihnen das Glück nicht hold ist.

F: Was, wenn durch meine Abschüsse mehr Kisten im All treiben, als ich aufnehmen kann?
A: Sie können eines Ihrer Schiffe beauftragen, die Waren in diesem Sektor einzusammeln. Das Schiff muss die Spezialsoftware MK1 installiert haben und über die Kapazität verfügen, Klasse S/M/L-Kisten einzuladen.

F: Warum haben manche meiner Schiffe Hüllenschaden, wenn sie nicht gekämpft haben?
A: Es wurden drei Nebeltypen von den Goner-Kartographen klassifiziert. Diese sind: HFN (Hüllenfressender Nebel), SFN (Schildfressender Nebel) und SSN (Sensoren Störender Nebel). Der SSN wird Ihren Schiffen keinen Schaden zufügen, schränkt die Effektivität Ihres Gravidars jedoch stark ein. Der SFN wird Ihre Schilde beschädigen und auf beinahe Null reduzieren. Daher ist es nicht ratsam, einen Kampf aufzunehmen, während Sie sich in solch einem Nebel befinden. Der HFN verursacht den meisten Schaden an der Hülle Ihrer Schiffe. Sollten Ihre Schiffe mit stark beschädigter Hülle weiterhin durch diese Nebel fliegen, werden sie möglicherweise zerstört.

F: Wie befehle ich meinen Schiffen, einen bestimmten Raum oder mehrere Sektoren zu überwachen?
A: Um ein Gebiet festzulegen, wählen Sie den Patrouillieren-Befehl. Sobald die Universumskarte zu sehen ist, bewegen Sie den Cursor, indem Sie das Numpad benutzen, auf Ihren ersten Wegpunkt und drücken an jedem Punkt Enter. Wiederholen Sie diesen Prozess drei weitere Male, um somit vier Wegpunkte festzulegen. Sie werden „Kommando akzeptiert" hören, wenn Sie dies korrekt durchgeführt haben.

Falls sich kein gefährlicher Nebel im Sektor befindet, können Sie alternativ Ihr patrouillierendes Schiff auf „Vernichte alle Feinde" einstellen. Stellen Sie sicher, dass Ihre Freund/Feind-Einstellungen angepasst sind, um nur solche Schiffe angreifen zu lassen, bei denen Sie das auch wünschen. Vergessen Sie nicht, „Als Feind anzeigen, wenn feindlich gesinnt" abzuschalten.

Für Multisektoren-Patrouillen gehen Sie in die Kommando-Konsole des Schiffes, scrollen in den Kommandobereich und drücken die Entertaste. Wählen Sie die Option „Sektor zur Patrouillenliste hinzufügen". Sie können stets nur einen Sektor für jedes „Sektor zur Patrouillenliste hinzufügen" auswählen und werden automatisch den Kommandobereich verlassen. Die zusätzlichen Schiffskommandos werden weiterhin keinen zusätzlichen Eintrag aufweisen, was jedoch normal ist. Fügen Sie einfach solange weitere hinzu, bis alle von Ihnen gewünschten Sektoren eingegeben sind. Einen Sektor doppelt einzutragen wird ihn aus der Liste entfernen. Wählen Sie anschließend „Patrouilliere mehrere Sektoren" aus.

F: Was ist das Tuning-Kit MK1, und wie verwende ich es?
A: Das Tuning-Kit MK1 kann in einer Piratenstation gekauft werden. Um es zu verwenden, benötigen Sie Energiezellen und/oder Raumfliegen. Wählen Sie in der Kommando-Konsole „Weitere Befehle" und dann den Fusionsinjektor aus.

F: Wie rotiere ich die Kamera während des Fluges um das Schiff?
A: Drücken Sie F2 für die Außenkamera, nutzen Sie anschließend die numerischen Pfeiltasten, um Sie rotieren zu lassen. Wenn Sie <0> drücken, können Sie zwischen der Front- und Rückansicht des Schiffes wechseln.

F: Wie setze ich Squash-Minen ein?
A: Entladen Sie diese einfach aus Ihrem Frachtraum. Markieren Sie die Squash-Minen, und drücken Sie <i>, um das Informationsfenster der Mine zu öffnen. Wählen Sie das Kommandomenü, und machen Sie die Mine scharf.

F: Wie stelle ich einen Laserturm auf?
A: Entladen Sie ihn aus dem Frachtraum. Markieren Sie ihn, und drücken Sie <i>, um das Informationsfenster des Laserturms zu öffnen. Wählen Sie das Kommandomenü, und stellen Sie die Freund/Feind-Einstellungen ein. Er wird jeden Gegner angreifen, der in Reichweite kommt.

F: Wie benutze ich Kampfdrohnen?
A: Drohnen sind sehr nützliche Wegwerf-Artikel, die Ihren Pilotensessel davor bewahren können, geröstet zu werden. Sie können sie auswerfen und auf Ihre Feinde ansetzen, was verschiedene Dinge für Sie bewirkt. Die Drohnen werden Ihren Gegner ablenken, da er Zeit für ihre Bekämpfung aufwendet. Zeit, die Sie zum Aufladen Ihrer Schilde nutzen können. Flüchten Sie, oder fügen Sie zur Feuerkraft der Drohnen Ihre eigene hinzu, um den Spieß gegen Ihren Angreifer zu drehen. Drohnen sind sehr bedeutsam, wenn Sie nur in einem TS-Schiff unterwegs sind. Um sie freizulassen, gehen Sie mit <F> in Ihr Frachtmenü, wählen Sie die Drohnen und mit der <Rechter

Cursor>-Taste die Anzahl aus. Drücken Sie <Enter>, um Sie auszusetzen. Gehen Sie in das Sektormenü, wählen Sie eine Drohne aus, Kommando-Konsole, „Rundruf an all meine Schiffe im Sektor", „Sektorrundruf, Kampfdrohnen", und wählen Sie anschließend „Beschütze mich", „Vernichte alle Feinde", „Vernichte…" oder „Beschütze…" aus. Oder nutzen Sie die Hotkeys, um mittels <Shift+8> die Drohnen ein Ziel angreifen zu lassen bzw. <Shift+9>, damit sie Sie beschützen.

„Komm nie mit zwei Schiffen an, selbst wenn Sie für den Job ausreichen würden. Nimm zehn."

– Steel –

Kampf

F: Erhöht sich mein Kampfrang einzig durch Kämpfen?
A: Ja und nein. Ja, weil Ihr Rang ansteigt, je mehr Abschüsse Sie schaffen, der Rang aber auch deutlich stärker steigt, je größer Ihr Gegner ist. Wenn Sie Feinde außerhalb Ihres Territoriums in den Gebieten befreundeter Völker abschießen und eine entsprechende Polizeilizenz besitzen, wird Ihr Kampfrang und Ansehen bei den Völkern ebenfalls ansteigen.

F: Wie benutzt man die Steuerdüsen?
A: Die Steuerdüsenerweiterung gehört zur Standardausrüstung für alle Schiffe und ist im Kampf sehr effektiv, um gegnerischem Feuer auszuweichen, wobei die Richtung der Steuerdüsen durch die <W, A, S, D>-Tasten bestimmt wird.

F: Wie stelle ich die Geschütztürme ein, damit Sie automatisch meine Feinde beschießen?
A: Kaufen Sie die Kampfsoftware in einem Ausrüstungsdock. Drücken Sie dann <Shift+C>, um die Kommando-Konsole des Schiffes aufzurufen. Wählen Sie „Kampf", „Befehl an alle Geschütztürme", und geben Sie das Kommando „Greife mein Ziel an", „Vernichte alle Feinde", „Verteidige Schiff" oder „Raketenabwehr". Wählen Sie alternativ jeden Geschützturm einzeln an, um individuelle Einstellungen vorzunehmen.

F: Wie stelle ich die Flügelmänner ein?
A: Um ein bestimmtes Schiff zu einem Flügelmann zu machen, gehen Sie in die Kommando-Konsole des Schiffes. Weiter unten befinden sich drei Flügelmann-Einstellungen,"Flügelmann: Ja/Nein", „Raketenabschusswahrscheinlichkeit: X%" und „Formation: X". Durch das Stellen auf „Ja' wird das Schiff mit einem (F) in der Sektorliste angezeigt.

Mittels <Shift+7> lässt man Flügelmänner in Formation oder zum Angriff auf ein Ziel übergehen. <Shift+6> hingegen weist sie an, Sie zu beschützen. Sie können ebenfalls sektor- oder trägerweite Kommandos verwenden, indem Sie ein Schiff anwählen und „Angriff aller Flügelmänner…" wählen.

Flügelmänner sollten ebenfalls mit einem Sprungantrieb und Energie ausgestattet sein, da sie Ihnen beim Sprung in einen anderen Sektor folgen werden. Ohne Sprungantrieb jedoch müssen sie sämtliche Sektoren durchqueren, um zu Ihrem Standort zu gelangen.

F: Kann ich bei feindlichem Beschuss Hilfe anfordern?
A: Ja, wenn Sie hohes Ansehen beim dort herrschenden Volk genießen, können Sie Zerstörer, Träger oder Stationen in einer Reichweite von 8km ansprechen und Ihnen mitteilen, dass Sie angegriffen werden, woraufhin diese Unterstützung schicken werden.

F: Wie kapere ich Schiffe?
A: Wenn Sie sich mit einem Schiff im Kampf befinden und dieses rot im Fadenkreuz erscheint, gibt der Pilot manchmal auf und verlässt sein Schiff. Wenn das passiert, wird das Schiff nicht länger als rotes Ziel erscheinen, und Sie haben die Möglichkeit, dieses Schiff als Ihr eigenes zu beanspruchen.

Diejenigen, die versuchen, ihren Wohlstand zügig durch die Jagd auf Piraten, Xenon oder Kha'ak zu erhöhen, in der Absicht, deren Schiffe zu kapern, können viele Geschichten über Ihre besten Techniken und Methoden erzählen. Die Standardmethode ist, zuerst die Schilde mit höherwertigen Waffen zu zerstören, um anschließend auf niedrigere Laser umzuschalten, damit die Schilde unten bleiben und nur ein geringer Hüllenschaden entsteht. Ionenwaffen sind zwar gut geeignet, um die Schilde zu reduzieren, zerstören aber sämtliche installierte Ausrüstung und mindern damit den Wert des gekaperten Schiffes. Sobald der Pilot das Schiff verlassen hat, können Sie es für sich beanspruchen.

Um ein Schiff zu übernehmen, müssen Sie sich ihm auf 30m im Raumanzug nähern und das Quick-Menü öffnen (Ziel, Aktionen und Anspruch). Sie werden daraufhin eine Nachricht erhalten, dass die Schiffscomputerkontrolle auf Sie übertragen wurde. Sie können es nun betreten oder es dorthin schicken, wohin Sie möchten.

Sie können auch die Piloten gefangennehmen, wenn diese aussteigen. Dafür benötigen Sie jedoch ein Lebenserhaltungssystem für den Frachtraum, um die Gefangenen am Leben zu erhalten. Anschließend können Sie diese als Sklaven an Piraten verkaufen. Beachten Sie aber, dass Sklavenhandel bei fast allen Völkern illegal ist.

F: Welche Geschützturmbefehle sollte ich für die Verteidigung benutzen?
A: „Raketenabwehr" wird anfliegenden Raketen eine höhere Bedeutung zukommen lassen als dem nächsten Schiff. „Verteidige Schiff" wird auf das nächste Schiff oder die nächste Rakete zielen. „Greife mein Ziel an" wird ausschließlich Ihr derzeitiges Ziel und „Greife Feinde an" einfach das nächste Schiff angreifen.

F: Wie befiehlt man anderen Schiffen mir zu folgen oder mich zu verteidigen?
A: Um einem ferngelenkten Schiff den Befehl „Folge mir" geben zu können, müssen Sie auf diesem die Navigationssoftware installieren; nach Installation der Kampfsoftware können Sie es auf „Beschützen mich" setzen oder den Befehl zum Angreifen erteilen. Gehen Sie in Ihre Sektorkarte und wählen Sie eine Drohne, Kommando-Konsole, „Rundruf an alle meine Schiffe im Sektor", „Sektorrundruf, Kämpfer". Wählen Sie den Befehl „Beschütze mich", „Greife Feinde an", „Angreifen…" oder „Beschütze…".

F: Wo sehe ich, wie viele Schiffe ich zerstört oder gekapert habe?
A: Rufen Sie Ihre Statistiken durch Drücken von <P> auf, und benutzen Sie <Bild Unten> oder die Maus, um sich durch die Liste zu bewegen, die alle Schiffsklassen, Stationen und andere Dinge anzeigt, die Sie vernichtet haben.

Ansehen

F: Kann ich als Pirat reich werden?
A: Kurz gesagt ja, aber mit hohen Kosten. Sie können mit illegalen Waren handeln, wie Raumkraut, Sklaven und Squash-Minen, während Sie ebenfalls in nicht so ganz legalen Missionen für Händler auf Piratenstationen unterwegs sind und unschuldige Frachter bestehlen. Durch Ihr nicht sehr hohes Ansehen und Ihren niedrigen Völkerrang, bedingt dadurch, dass Sie illegalen Geschäften nachgehen, könnten Sie einen hohen Preis bei vielen Völkern oder den Herrschern der Sektoren bezahlen. Das geht soweit, dass Sie sich von deren Stationen ausgesperrt oder sogar verjagt wieder finden können, sollten diese einen Grund haben, ernsthaft über Sie verärgert zu sein.

F: Wie kann ich meine Völkerränge verbessern?
A: Sie können sich mit den Völkern gut stellen, indem Sie Ihre Fertigkeiten im Kampf gegen Piraten-, Xenon- oder Kha'akschiffe verbessern und rassenspezifische sowie militärische Missionen erledigen. Am wichtigsten ist es jedoch, Kollisionen und Kämpfe mit den Völkern zu vermeiden, deren Beziehungen Sie verbessern wollen! Die Erhöhung Ihrer Völkerränge wird es Ihnen ermöglichen, Polizeilizenzen zu kaufen, um so für Ihre Abschüsse bezahlt zu werden. Sie werden daraufhin ein [L] für jede Lizenz, die Sie vom jeweiligen Volk erworben haben, hinter Ihren Völkerrängen in der Piloteninformation sehen.

F: Ich habe mir versehentlich eine Station zum Feind gemacht, kann ich sie wieder freundlich stimmen?
A: Falls Sie es geschafft haben, eine Station zu verärgern, können Sie innerhalb einer Entfernung von drei Sektoren eine Piratenstation aufsuchen. Halten Sie dort nach einer Nachricht am Schwarzen Brett Ausschau, wo zwielichtige Gestalten ihre Hackerkünste anbieten, um Ihren Status bei dieser Station zu verändern.

F: Ich habe einen Flottenangriff auf ein Volk gestartet, dessen Sektor ich haben möchte. Werden ihn diese sich zurückholen?
A: Ja, sie werden anfangen, ihre Stationen im Sektor wieder aufzubauen, und sollte eines Ihrer Fracht-/Kampfschiffe durch diesen Sektor fliegen, werden sie dieses zerstören. Sie werden auch bemerken, dass Ihnen dieses Volk keine Waren mehr ver- oder abkauft, und Sie werden viel Zeit benötigen, um ihr Vertrauen zurückzugewinnen.

F: Warum hören meine Schiffe nicht auf, Schiffe anderer Völker anzugreifen?
A: Überprüfen Sie in der Kommando-Konsole die Völkereinstellungen, um die Freund/Feind-Kennung zu ändern, und vergewissern Sie sich, dass Sie nicht die Einstellung „Als Feind anzeigen, wenn feindlich gesinnt" aktiviert haben. Falls doch, und Sie machen sich ein paranidisches Schiff zum Feind, werden alle anderen Schiffe mit dieser Einstellung paranidische Schiffe angreifen.

„Träume den unmöglichen Traum, bekämpfe den unschlagbaren Gegner, streng dich an, um mit deinem letzten Funken Mut die unerreichbaren Sterne zu erreichen."
– Unk' Now –

Es gibt eine ganze Reihe Artikel, die Sie erwerben können, um damit Ihre Flotte auszurüsten und Ihr Eigentum zu schützen. Einige davon gibt es auch in mehreren Versionen. So sind zum Beispiel die meisten Laser in unterschiedlichen Stärken verfügbar, die sich in ihrer Zerstörungskraft und dem daraus resultierenden Energiebedarf sowie im Preis unterscheiden. Denken Sie daran, dass viele Technologien nur in bestimmten Gebieten oder bei bestimmten Rassen gekauft werden können. So ist es mitunter recht schwierig, besonders begehrte Ausrüstungsgegenstände zu ergattern. Wenn Sie also auf der Suche nach einer ganz bestimmten Ausrüstung sind, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie mit der Rasse, die damit handelt, auch gut stehen, denn als Feind dürfen Sie weder an deren Stationen andocken noch mit ihnen handeln.

Erweiterter Satellit
Dieser Satellit stellt die nächste Generation der fortgeschrittenen Kommunikation dar. Er ermöglicht die Videoaufzeichnung, eine neue Eigenschaft, die entwickelt wurde, um Schiffe und Stationen besser im Auge behalten zu können. Auch bisherige Aufgaben wie Datentransfer und Navigationsunterstützung werden von diesem Satelliten weiterhin übernommen.

Schnäppchen-Finder
Der Schnäppchen-Finder kann Ihnen helfen, für jedes Produkt, das in einem Sektor gehandelt wird, den jeweils günstigsten Verkäufer zu finden. Eine große Hilfe für den fortgeschrittenen Händler!

Verkaufspreis-Finder
Diese Erweiterung kann Ihnen helfen, die Fabrik oder die Station in Ihrem momentanen Sektor zu finden, die für jedes Ihrer Handelsgüter gerade den höchsten Preis zahlen würde. Sehr empfehlenswert für fortgeschrittene Händler!

Boost-Erweiterung
Diese Boost-Erweiterung ermöglicht es Ihrem Schiff, mit dem Dreifachen des normalen Maximums zu beschleunigen. Die Nutzung dieser Erweiterung kann in manchen Situationen lebenswichtig sein.

Kamera-Drohne
Die Kamera-Drohne ist neu auf den öffentlichen Märkten. Sie wurde vom argonischen Militär entwickelt, um präzisere Informationen über benachbarte Völker zu erhalten. Ihre Weiterentwicklung in den letzten zehn Jahren ermöglichte es, sie mit den neuesten Videoaufzeichnungssystemen auszustatten, um den Betreiber der Kamera-Drohne mit Live-Bildern weit entfernter Geschehnisse zu versorgen. Heute wird die Drohne zur Vermessung neu entdeckter Sektoren und Planeten verwendet, aber auch dazu, Nachbarn auszuspionieren und Feindaktivitäten zu überwachen.

Tarnvorrichtung
Die Tarnvorrichtung ist eine Spezialerweiterung, die ursprünglich von den Paraniden für Spionagemissionen entwickelt wurde. Die zugrunde liegende Technik ist den anderen Völkern immer noch unbekannt. Mithilfe dieses Gerätes kann ein Schiff für Radar und auch für normale Beob-

achter unsichtbar gemacht werden. Aufgrund seiner gefährlichen Natur wird es in den meisten Sektoren als höchst illegal betrachtet, da man befürchtet, es könnte in die Hände von Piraten oder Xenon fallen, wodurch alle Rassen der Gefahr eines Überraschungsangriffs ausgesetzt wären. Trotzdem halten sich Gerüchte, nach denen das Militär jedes Volkes heimlich Staffeln von Kampfschiffen unterhält, welche mit diesen Geräten ausgestattet sein sollen.

Laderaumerweiterung
Ihr Laderaum wird durch eine hochmoderne Sub-Raum-Kompressionstechnik um eine bestimmte Anzahl Einheiten erweitert. Diese Erweiterung wird um so aufwändiger, je stärker Ihr Laderaum bereits komprimiert wurde.

Lebenserhaltung für Frachtraum
Mit diesem Lebenserhaltungssystem ist es möglich, jede Art von Lebewesen oder Passagieren bis hin zu Sklaven in einer normalen Ladebucht zu transportieren.

Transportkiste
Diese Kisten sind die Standardmethode, um Fracht zu transportieren. Es gibt Sie in vielen Formen und Größen, aber alle dienen dem Schutz gegen das Vakuum im Weltall.

Datenspeicher
Dieses Gerät dient der Datenspeicherung. Es kann sowohl Audio- als auch Videodaten speichern.

Landecomputer
Dieses Gerät ermöglicht es Ihrem Schiff, eine Verbindung mit dem Leitstrahlsystem einer Station oder Fabrik aufzubauen. Ihre Steuersysteme werden automatisch vom Leitsystem übernommen und garantieren so eine sichere Landung auf der Station.

Duplex-Scanner
Der Duplex-Scanner ist das Ergebnis der Forschung und Entwicklung in der Gravidar-Technologie. Dieses Gerät verdoppelt die effektive Scanner-Auflösung und erlaubt infolgedessen die Erkennung von Raumstationen aus größerer Entfernung.

Ekliptikprojektor
Der Ekliptikprojektor blendet die Ebene der Ekliptik als sichtbare Fläche in das Sichtfeld des Piloten ein und wird als Orientierungshilfe innerhalb des Sektors benutzt.

Triebwerkstuning
Ihr Triebwerk wird von Fachkräften mit speziellen Werkzeugen so optimiert, dass Ihr Schiff schneller fliegen kann als je zuvor.

Kampfsoftware
Dies ist eine Software-Erweiterung für alle gängigen Schiffscomputermodelle. Dieses Paket enthält unter anderem ein verbessertes Zielerfassungssystem, das auch im manuellen Betrieb eingesetzt werden kann. Erweiterte Kommandos werden durch die Installation des Pakets der Kommando-Konsole eines Schiffs hinzugefügt.

Frachtscanner
Piloten, deren Schiffe mit diesem Scanner ausgestattet sind, erhalten detaillierte Informationen über die Ladung anderer Schiffe. Eine Information, die vor allem von Piraten oft missbraucht wird, um lohnende Frachter auszumachen und diese dann zu überfallen.

Sprungantrieb
Der Sprungantrieb ist eine neue Entwicklung. Mit dieser ultimativen Erweiterung wird es dem aufgerüsteten Schiff möglich, in einen weit entfernten Sektor zu springen, indem er vorher auf ein dort vorhandenes Sprungtor justiert wurde. Bei der Justierung über große Distanzen und durch viele Sprungtore auf einmal benötigt der Antrieb zusätzliche Energiecontainer. Die Menge der benötigten Energie hängt dabei von der Größe des Schiffes ab.

Mineralienscanner
Dieser Scanner ist eine wichtige Erweiterung der Schiffssensoren für alle Piloten, die die Ausbeutung von Asteroiden in Erwägung ziehen. Er fügt der Infoausgabe eines Asteroiden wertvolle Informationen über die in dem Gestein vorhandenen Mineralien hinzu.

Mobiles Bohrsystem
Das mobile Bohrsystem stößt kleine, schnell rotierende, spiralförmige Partikel aus und beschleunigt sie. Diese bohren sich in das Gestein und brechen den Fels mittels Resonanzwellen in Stücke. Gegenüber anderen Materialien ist ihre Wirkung nur sehr gering.

Navigationssatellit
Diese Satelliten übermitteln sämtliche Navigationsdaten aus ihrem Sektor zum Bordcomputer Ihres Schiffes, alle Stationen und Schiffe betreffend. Auf diese Weise ist es möglich, andere Schiffe und Fabriken in entfernten Systemen abzufragen oder vollständig fernzusteuern.

Navigationssoftware
Dies ist eine Software-Erweiterung für alle gängigen Schiffscomputer-Modelle. Erweiterte Kommandos werden durch ihre Installation der Kommando-Konsole eines Schiffs hinzugefügt.

Navigationsbake
Vor Gefahr warnende Navigationsbaken werden von zivilen Ordnungskräften ausgesetzt, um Handelswege in gefährlichen Sektoren zu markieren. Die Baken senden Lichtimpulse aus, die Wege zwischen Sprungtoren und Stationen aufzeigen. Der Flug entlang der Baken verspricht einen sicheren Weg, obwohl Piraten diese Routen manchmal für Zielübungen benutzen.

Mineralienkollektor
Nachdem ein Mineral mit dem mobilen Bohrsystem von einem Asteroiden abgespalten wurde, können die kleineren Bruchstücke mithilfe dieses neuen Geräts in den Frachtraum eingelagert werden. Durch einen schwachen Gravitationsstrahl werden die anvisierten Mineralbrocken in den Frachtraum gezogen und können beim nächsten Händler verkauft werden.

Polizeilizenz
Nach Erwerb dieser Lizenz werden Piloten von allen Fabriken und Raumstationen im Territorium der jeweiligen Rasse als Polizeikräfte akzeptiert. Ihnen wird automatisch ein Kopfgeld für abgeschossene Feindschiffe gezahlt. Allerdings benötigen Sie ein gewisses Ansehen, bevor ein Volk Ihnen genug vertraut und eine Polizeilizenz verkauft.

Ruder-Optimierung
Die Steuersysteme Ihres Schiffes werden überarbeitet und neu abgestimmt, sodass auch komplizierte Flugmanöver leichter als zuvor ausgeführt werden können.

Bergungsversicherung
Seit jeher schließen Piloten eine Bergungsversicherung ab. Die Versicherungsgesellschaft sorgt dafür, dass bei einem Schadensfall das Schiff des Piloten repariert wird, und dass seine persönlichen Werte auf den Zustand bei Vertragsunterzeichnung zurückgesetzt werden. So kann der Pilot in gefährlichere Gegenden fliegen und eventuell sein Schiff aufs Spiel setzen.

Singularitäts-Zeitverzerrungsantrieb (kurz SINZA)
Diese Entwicklung basiert auf den Raum- und Zeitverzerrungsphänomenen, wie sie in der Umgebung von Singularitäten beobachtet werden. Der SINZA stellt eine Erweiterung des normalen Antriebs dar und kann im vollen Betrieb die Zeit bis auf ein Zehntel verkürzen. Eine mit diesem Antrieb verbundene Einschränkung besteht darin, dass der Pilot während der Zeitkomprimierung den Kurs und die Geschwindigkeit nicht mehr verändern kann. Jede Kurskorrektur schaltet deswegen den SINZA sofort ab. Man hat bis heute keine unerwünschten Nebenwirkungen dieser Antriebsform entdeckt, kann diese jedoch nicht endgültig ausschließen.

Raumfliegen-Fangvorrichtung
Obwohl illegal, wurde der Raumfliegenfang mittlerweile zu einer Art hochbezahltem Sport. Die kleinen Wesen werden von den Hochresonanzwellen angezogen, die von diesem Gerät ausgesandt werden. So werden die Raumfliegen in einen Laderaum gelockt und von dort, gewöhnlich mit hohem Gewinn, an den Meistbietenden verkauft. Vor allem innerhalb der Piratenclans ist diese illegale Vorgehensweise nichts Ungewöhnliches.

Raumanzug
Dieser verbesserte Raumanzug schützt zuverlässig vor den extremen Umgebungstemperaturen und der Strahlung im All, allerdings nur unwesentlich gegen Laserbeschuss. Die integrierten Steuerdüsen ermöglichen die wichtigsten Flugmanöver.

Spezialsoftware
Nachdem Sie diese Software auf Ihrem Schiffscomputer installiert haben, können Sie dem Schiff durch zusätzliche Kommandos das automatische Einsammeln im Raum treibender Fracht befehlen.

System Override Software
Obwohl die System Override Software in allen bekannten Sektoren verboten ist, wird sie doch insgeheim von einigen Piratenfraktionen verwendet. Man kann damit eine Verbindung zum anvisierten Schiff aufbauen und dessen einzigartige Besitzeridentifikation überschreiben, wodurch sämtliche Sicherheitssysteme zurückgesetzt werden. Das ermöglicht volle Kontrolle über die Bordsysteme.

Handelscomputer-Erweiterung
Mit Hilfe dieser Erweiterung können Piloten detaillierte Preisinformationen von Fabriken und Raumstationen abrufen, ohne dort zu landen. Dies kann für einen Händler sehr nützlich sein.

Handelssoftware
Die Handelssoftware MK1 erlaubt es Ihren Schiffen, selbständig einzukaufen. Die Handelssoftware MK2 ermöglicht dagegen den Verkauf.

Transporter
Die Transporter-Erweiterung ist eine Entwicklung basierend auf neuesten Erkenntnissen aus der Analyse des ehemaligen Xperimental-Schiffs. Mit dieser Erweiterung können Sie über eine Distanz von bis zu 5km von einem Schiff in ein anderes wechseln, ohne dabei den Raumanzug benutzen zu müssen.

Triplex-Scanner
Dieses Gerät verdreifacht die effektive Scanner-Auflösung, indem es größere Schwankungen der von Raumstationen erzeugten Gravitationsanomalien ermittelt und auswertet. Diese Informationen werden dann zusammengestellt und sowohl auf der Sektorkarte als auch dem Gravidar sichtbar gemacht.

Digitales Sichtverbesserungssystem
Von den Argonen während des Boronenkonfliktes entworfen, brachte es den Kampfpiloten einen Vorteil, da es die Erkennung noch weit entfernter Schiffe vereinfachte. Später wurde dieses System auch im kommerziellen Bereich eingeführt und weiterentwickelt.

„Jede ausreichend fortgeschrittene Technologie kann man von Magie nicht unterscheiden…“

– Arthur C. Clarke –

Waffen sind in verschiedene Typen unterteilt. Fast alle Waffentypen gibt es in unterschiedlich starken Varianten: Alpha, Beta und Gamma. Die Alpha-Versionen kosten am wenigsten, haben den geringsten Energieverbrauch und die höchste Feuerrate, verursachen allerdings auch den geringsten Schaden mit jedem Schuss. Die Gamma-Versionen dagegen kosten am meisten, feuern nur langsam und verbrauchen sehr viel Energie, dafür verursachen Sie den größten Schaden. Die Beta-Versionen liegen, wie sollte es anders sein, irgendwo dazwischen.

Kampfdrohne
Eine Kampfdrohne kann gegen jegliche Feinde ausgesetzt werden und bekämpft diese selbstständig.

Flak
Das Flakgeschütz ist eine neu entwickelte Waffe. Es feuert Energiestöße in den Raum, die Raketen und kleinere Kampfschiffe abwehren.

Energieplasmawerfer
Die Strahlen sind so gefährlich, dass die Waffe erst nach jahrelanger Forschung und Entwicklung die Einsatzreife erreicht hat. Dies gelang durch eine Begrenzung der Strahlungsstärke, indem man die Energieüberladung zwischen den Schüssen eliminierte.
Verfügbar als Alpha- und Beta-Version für die verschiedenen Schiffsklassen.

Impulsstrahlen-Emitter
Der Impulsstrahlen-Emitter ist eine der ältesten Energiewaffen. Der Emitter hat einen geringen Energieverbrauch und eine recht hohe Feuerrate. Niemand weiß genau, wann Sie entwickelt wurde.
Verfügbar als Alpha- und Beta-Version für die verschiedenen Schiffsklassen.

Ionen-Disruptor
Im Gegensatz zu allen anderen Waffensystemen wurde der Ionen-Disruptor von boronischen Wissenschaftlern entwickelt. Die Waffe feuert einen beständigen Strahl von Ionenpartikeln, der dann entzündet wird. Das Resultat ist ein gleißender Effekt, der einem Blitz ähnelt und Schiffssysteme und Schilde beeinträchtigt, den Schiffsrumpf aber fast unbehelligt lässt. Obwohl die Waffe noch sehr neu ist, wurde sie bereits ausgiebigen Tests unterzogen, um sicherzustellen, dass sie den boronischen Standards auch gerecht wird.

Kyonen-Emitter
Diese Waffe wurde von den Kha'ak entwickelt. Sie erzeugt Kyonenpartikel und emittiert diese in einer geraden Linie. Wie diese Partikel erzeugt werden, ist bislang noch unbekannt.
Verfügbar als Alpha-, Beta- und Gamma-Version für die verschiedenen Schiffsklassen.

Geschützturm
Ein Geschützturm bietet einer Fabrik oder Raumstation zusätzlichen Schutz vor angreifenden Schiffen.

Geschützturm-Laser

Der Geschützturm-Laser ist ein Hochenergie-Plasmastrahler, der ausschließlich in Geschütztürmen zum Einsatz kommt. Aufgrund der speziellen Hauptenergieversorgung kann diese Waffe zurzeit nicht auf großen Schiffen eingesetzt werden. Doch Wissenschaftler arbeiten bereits an einer Lösung des Problems. Die Funktionsweise dieser Waffe wurde zufällig von argonischen Wissenschaftlern entdeckt, als die von Ihnen benutzte photonenverstärkte Gammastrahlung einen Laserstrahl produzierte. Geschütztürme sind normalerweise mit einem 125MJ-Schild ausgerüstet.

Projektilkanone
Diese Waffe ist insofern einmalig, als dass Sie die einzige erhältliche, nicht Energie-basierte Projektilwaffe darstellt. Sie besteht aus mehreren schnellstfeuernden Einzelläufen, die innerhalb kürzester Zeit eine immense Zahl an kleinen Projektilen abfeuern können. Das eigentliche Geheimnis dieser Waffe ist jedoch die Munition. Die Schadenswirkung basiert weniger auf der Durchschlagskraft der einzelnen Geschosse als vielmehr auf der enormen Anzahl an Projektilen. Aufgrund der verwendeten Munition hat die Waffe nahezu keine Wirkung auf Schilde, richtet dafür aber einen umso größeren Hüllenschaden an. Ein weiterer Vorteil besteht im geringen Energieverbrauch der Waffe, da die gesamte zum Abfeuern der Waffe notwendige Energie bereits direkt in der Munition enthalten ist. Der aktuelle Stand der Technik erlaubt es nur Schiffen der Argonen und der Split, diese Waffen zu benutzen, da sie als einzige das spezielle Munitionszuführungssystem unterstützen.

Projektilkanonen-Munition
Hierbei handelt es sich um Munition, die speziell für Projektilkanonen entwickelt wurde. Jedes Projektil ist eine selbstständige Einheit, bestehend aus einer kleinen panzerbrechenden Hülle mit einem in einer einzigartigen kristallinen Matrix eingeschlossenen Mikroexplosivkern. Dadurch kann das Geschoss nahezu ungehindert die energetischen Schilde eines Schiffs durchdringen, indem es die Schildenergie des Zielobjekts dazu verwendet, eine kleine Raumverzerrung zu erzeugen. Eine Verpackungseinheit enthält 200 Geschosse.

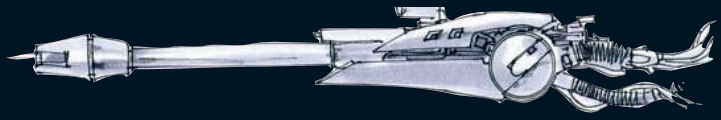
Partikelbeschleunigerkanone
Die ersten Exemplare wurden von den Paraniden und den Argonen entwickelt. Die Partikel werden so stark beschleunigt, dass ihre Geschwindigkeit die der meisten bekannten Flugobjekte übertrifft. Sie werden dann polarisiert und zu einem dichten hochgeladenen Puls gebündelt. Die Partikelbeschleunigerkanone gibt es seit dem Xenon-Konflikt.
Verfügbar als Alpha- und Beta-Version für die verschiedenen Schiffsklassen.

Schockwellengenerator
Diese Waffe wurde gemeinsam von den Teladi und Paraniden entwickelt. Dieser Generator sendet modulierte Schockwellen aus. Materie, die von dieser Schockwelle getroffen wird, verliert Ihren inneren Zusammenhalt auf molekularer Ebene. Diese Waffe ist sehr vielseitig einsetzbar und zur Abwehr von Raketen sehr zu empfehlen.
Verfügbar als Alpha-, Beta- und Gamma-Version für die verschiedenen Schiffsklassen.

Photonenimpulskanone
Ursprünglich vom argonischen Professor Jo Bydnah entwickelt, wurde die Photonenimpulskanone schnell zur Lieblingswaffe des argonischen Militärs. Von dort wurden die Originalpläne der Kanone an die anderen Völker weiterverkauft. Dieser Waffentyp ist extrem durchschlagskräftig, und nur die größten Schiffe können damit ausgerüstet werden. Die Waffe schickt stark aufgeladene Photonen durch eine Reihe von Spulen, welche die Zerstörungskraft noch vervielfältigen, und erzeugt so einen immens gefährlichen Strahlungsimpuls.
Verfügbar als Alpha-, Beta- und Gamma-Version für die verschiedenen Schiffsklassen.

Pulsstrahler
Der Pulsstrahler ist eine Hightech-Waffe, die gerichtete, mit hoher Geschwindigkeit verschossene, Energiestöße erzeugt und dadurch eine verheerende Feuerkraft entwickelt.
Verfügbar als Alpha- und Beta-Version für die verschiedenen Schiffsklassen.

Reparartur-Laser
Dieser Laser ist auf Reparaturdrohnen installiert. Mit ihm werden bei Reparaturarbeiten die Teladianiumplatten an die Stationshülle geschweißt.



Ungelenkte Raketen

Feuerfalter (Wirkung: 1500, Typ: ungelenkt, Klasse: ungelenkt)
Da Raumkämpfe zunehmend über sehr geringe Entfernungen ausgetragen werden, haben Spezialisten des argonischen Militärs versucht, eine direktere Raketentechnologie zu entwickeln, die nicht mehr die komplizierten Zielsysteme anderer Raketen benötigt. Das Ergebnis war der Feuerfalter, ein kleines, äußerst schnelles Geschoss. Durch seine hohe Austrittsgeschwindigkeit und die feste Flugbahn fällt er in die Kategorie der „Ein Schuß, eine Chance"-Waffen.

Aurora (Wirkung: 5000, Typ: synaptisch, Klasse: ungelenkt)
Die Aurora wird als Rakete mit synaptischen Zünder klassifiziert. Das ist eine neue und als revolutionär angesehene Technologie, die es dem Piloten ermöglicht, auf die Sekunde genau zu entscheiden, wann die Rakete explodiert. Dazu feuert der Pilot die Rakete erst normal ab, nutzt dann aber den Raketenfeuerknopf, um sie gezielt zur Explosion zu bringen, bevor der Onboard-Timer abläuft.

Libelle (Wirkung: 9900, Typ: ungelenkt, Klasse: ungelenkt)
Bevor das argonische Militär den Feuerfalter entwickelte, stattete es die Libelle mit den einfacheren Steuerungsprotokollen einer ungelenkten Rakete aus, um so die Produktionskosten zu senken. Diese ungelenkte Libelle ersetzte schnell das veraltete Original und ist bis zum heutigen Tag im Einsatz.

Schwarmraketen

Wespe (Wirkung: 1000, Typ: verfolgend, Klasse: Schwarm)
Die Wespe wurde für den Kampf gegen die Kha'ak umgebaut und bildete so den Prototyp für zielfolgende Schwarmraketen. Die Raketen werden simultan oder in schneller Folge abgefeuert und folgen dem vom Piloten im HUD ausgewählten Ziel auch dann, wenn er es nicht direkt anvisiert.

Taifun (Wirkung: 30000, Typ: verfolgend, Klasse: Schwarm)
Die Taifun-Rakete erlaubt es genau wie der Feuerfalter, mehrere Geschosse auf ein Ziel abzufeuern. Dabei bietet sie jedoch durch die Verwendung eines Bilderkennungsverfahrens zur Zielverfolgung eine größere Genauigkeit. Dadurch wird die Trefferchance deutlich gesteigert, und der Pilot kann schießen, ohne sein Ziel direkt anzuvisieren.

Tornado (Wirkung: 50000, Typ: ungelenkt, Klasse: Schwarm)
Der Tornado verbessert die Leistung der „Ein Schuß, eine Chance"-Rakete, indem er das Ziel mit einem Raketenschwarm überwältigt. Die Tornado-Rakete wird dabei als eine Abfolge von Geschossen, entweder gleichzeitig oder in schneller Folge, abgefeuert. Das gibt dem Piloten zum Beispiel die Möglichkeit, an seinem Ziel vorbeizugleiten und es mit einer Reihe von Treffern einzudecken.

Intelligente zielsuchende Raketen

Blizzard (Wirkung: 10000, Typ: verfolgend, Klasse: zielsuchend)
Die Blizzard-Rakete bietet Kampfpiloten die Möglichkeit, mit einer Rakete effektiv gegen mehrere Ziele vorzugehen. Obwohl nicht so stark wie eine Einzelgeschoss-Einheit, teilt sich diese Rakete in mehrere unabhängige Komponenten auf, die anhand der Freund/Feindsignaturen des Schiffscomputers einzelne Ziele verfolgen.

Gewittersturm (Wirkung: 60000, Typ: Freund/Feind, Klasse: zielsuchend)
Abhängig von den Freund/Feindeinstellungen des Schiffes, von dem aus sie gestartet wurde, scannt die Gewittersturm-Rakete nach Feinden und greift den mit der höchsten Priorität an. Sollte dieses Ziel zerstört werden, bevor Sie es erreicht, wählt Sie sofort ein zweites aus, und so weiter, bis ihr entweder der Treibstoff ausgeht oder sie in ein Ziel einschlägt.

Donnerschlag (Wirkung: 75000, Typ: hitzesuchend, Klasse: zielsuchend)
Hitzesuchende Raketen vom Typ Donnerschlag nutzen ein eingebautes Leitsystem, um Hitzesignaturen sowohl im sichtbaren als auch im infraroten Spektrum zu verfolgen. Dadurch kann Sie in Bereichen eingesetzt werden, in denen Zielverfolgung für gewöhnlich nicht möglich ist. Klassischerweise wurde sie meist genutzt, um mehrere Ziele aus großer Distanz anzugreifen, inzwischen haben die Kampfpiloten für sie jedoch auch ausgefallenere Anwendungsmethoden gefunden.

Zielfolgende Raketen

Moskito (Wirkung: 200, Typ: verfolgend, Klasse: bilderkennend)
Die Moskito ist die meist verwendete leichte Rakete in Raumkämpfen. Die Hauptaufgabe dieser Waffe ist die Raketenabwehr in Schiffen, die keinen nach hinten liegenden Geschützturm besitzen. Sie ist auch hervorragend gegen Kampfdrohnen einsetzbar. Aus diesem Grund können fast alle Schiffe mit ihr ausgerüstet werden.

Zyklon (Wirkung: 20000, Typ: bereichswirkend, Klasse: bilderkennend)
Ähnlich dem Blizzard bietet auch die Zyklon-Rakete die Möglichkeit, mit einem Schuss mehrere Ziele zu attackieren. Wiederum nicht so stark wie eine Einzelgeschoss-Einheit, teilt sich diese Rakete in mehrere kleinere Einheiten auf und nutzt ein Bilderkennungsverfahren, um bestätigte Feinde im Zielgebiet zu verfolgen.

Hummel (Wirkung: 24000, Typ: verfolgend, Klasse: bilderkennend)
Die Hummel kombiniert die Quantum-Technologie mit Gefechtsköpfen, die sogar schwer gepanzerte Ziele zerstören. Üblicherweise wird diese Rakete genutzt, um damit größere Jäger oder Transporter anzugreifen.

Torpedos

Hurrikan (Wirkung: 6000, Typ: bereichswirkend, Klasse: Torpedo)
Nach einigen Bedenken, diese Waffe stelle nur eine Fortführung der als unethisch erachteten Squasch-Minen dar, hielt die Hurrikan-Rakete doch recht schnell Einzug in das militärische Waffenarsenal als erste Wahl, wenn es darum ging, eine große Anzahl kleinerer Ziele zu bekämpfen. Perfekt geeignet für den Kampf gegen Kha'ak-Cluster oder Piratenverbände.

Hornisse (Wirkung: 49000, Typ: bildverfolgend, Klasse: Torpedo)
Die Hornisse ist die stärkste bekannte Rakete. Die gigantische Menge an Ressourcen, die dieses Monster verschlingt, macht sie auch extrem teuer. Diese Rakete erzeugt eine kurze Kernaufladung, um eine Reaktion zwischen drei unterschiedlichen Elementen zu initiieren. Die dabei entstehende Explosion ist so enorm, dass sogar die größten Schilde ihr nicht standhalten können. Dafür ist sie allerdings auch der langsamste Raketentyp, sodass sie meist nur gegen stillstehende oder langsame Ziele eingesetzt werden kann.

Feuersturm (Wirkung: 50000, Typ: Torpedo, Klasse: Torpedo)
Als eines der langsamsten und stärksten Geschosse im derzeitig genutzten Waffenarsenal birgt der Feuersturm-Torpedo auf Kosten von Beweglichkeit und Geschwindigkeit eine absolut verheerende Zerstörungskraft. Obwohl sehr leicht abzuwehren, verursacht diese Waffe selbst an einer Station einen enormen Schaden und kann sie, in größerer Anzahl eingesetzt, sogar zerstören. Im Gefecht mit großen Kampfschiffen kann sie, auf kurze Entfernung eingesetzt, ebenso erfolgreich eine ähnlich zerstörische Wirkung entfalten.

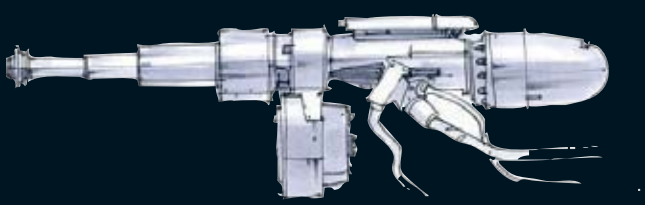
Andere Raketen

Außerdem gibt es noch den Ferngelenkten Gefechtskopf. Dieser ähnelt einem Torpedo, und obwohl er einen geringeren Schaden verursacht, bietet er den Vorteil, dass der Spieler ihn selbst durch die Abwehr des Gegners steuern und so die Trefferchance deutlich erhöhen kann.

Ferngelenkter Gefechtskopf (Wirkung: 100000, Typ: gelenkt, Klasse: nicht bekannt)
Der Ferngelenkte Gefechtskopf ist teilweise Rakete und teilweise Drohne. Nachdem er ganz normal abgefeuert wurde, kann der Pilot ihn selbst in das gewünschte Ziel steuern und dabei eventuelle Raketenabwehrsysteme umgehen.

Disruptorrakete (Wirkung: 10000, Typ: bildverfolgend, Klasse: nicht bekannt)
Die Disruptorrakete ist die Erfindung einer Piratenfraktion, der Yaki. Diese Rakete nutzt stark geladene Ionenpartikel, um die Elektronik und Antriebe des getroffenen Schiffes zu schädigen, ohne dabei die Hülle sowie andere wertvolle Systeme oder die Fracht zu zerstören.

Raketen der Kha'ak: Stachel, Nadel, Dorn (Wirkung: 4000/7450/15000, Klasse: nicht bekannt)
Dies sind schnelle Raketen, die in der Nähe des anvisierten Ziels explodieren. Sie haben tödliche Auswirkungen auf alle Kampfschiffe in der näheren Umgebung.



Schilde

Schilde sind von entscheidender Bedeutung für das Überleben im Raum. Sie schützen das Schiff sowohl vor dem Einschlag kleinerer Objekte wie z.B. Asteroiden als auch im Kampf. Sie können jedoch keine elektrischen Ströme unterbrechen und sind dadurch anfällig gegen den Ionen-Disruptor. Schilde erzeugen ein Energiefeld, ihre Leistung wird in Megajoule (MJ) angegeben. Das bedeutet, sie erzeugen ein Feld der Stärke xxx MJ und nicht, dass sie xxx MJ an Energie absorbieren.

Schilde gibt es in verschiedenen Stärken, abgefangen mit dem 1MJ-Schild, wie er für gewöhlich auf kleinen Scoutschiffen zum Einsatz kommt. Kampfschiffe, sowie einige Fracht- und Passagiertransporter verwenden 5MJ-, 25-MJ- und mitunter sogar die wesentlich stärkeren 125MJ-Schilde. 1GJ-Schilde, (1GJ = 1000MJ) können aufgrund ihres Energiebedarfs nur auf Zerstörern, Schlacht- und Träger- sowie schweren Transportschiffen eingesetzt werden. Der 10GJ-Schild ist der stärkste bekannte Schutzschild und wird nur auf Stationen und manchmal auf Trägern verwendet.

SQUASH-Mine
Eine sehr zerstörerische Mine, wird meist zum Schutz strategisch wichtiger Punkte eingesetzt. Achtung: Diese Mine besitzt keine Freund/Feind-Erkennung.

TRACKER-Mine
Die TRACKER-Mine wurde für den Einsatz auf kurze Distanz entwickelt. Einmal ausgelöst, nähert Sie sich ihrem Ziel unaufhaltsam. Nur durch eine schnelle Flucht kann man einer einmal aktivierten Mine entgehen, die die Selbstzerstörung aktiviert, wenn das Ziel außer Reichweite gerät.

"Die meisten Menschen würden eher sterben als nachzudenken; genaugenommen tun Sie das sogar."

– Bertrand Russell (1872-1970) –

Waren & Rohstoffe

Argnufleisch
Argnus lebten ursprünglich wild an den unteren Ausläufern der argonischen Bergmassive. Das für den extraplanetaren Transport vorgesehene Argnufleisch wird in halbtonnenschwere Blöcke gepresst, die als Cahoona-Fleischblöcke bekannt sind.

Artefakte
Relikte vergangener Zivilisationen können in der ganzen Galaxis gefunden werden, vor allem aber in der Umgebung des zerstörten Sprungtores im Sektor Brennans Triumph. Diese Artefakte unterscheiden sich in Form und Größe, und viele davon sind Überbleibsel einer weit fortgeschrittenen, ausgereiften Technik. Obwohl argonische und boronische Archäologen die Artefakte eingehend untersuchten, konnte die Herkunft dieser seltenen Stücke bisher noch nicht bestimmt werden.

Kunstdünger
Kunstdünger wird seit vielen Generationen als Alternative zu chemischen Düngern verwendet. Nachdem das argonische Agrarministerium entschieden hatte, dass die Verwendung von Naturdünger der Argnu-Rinder Gefahren birgt, wurde ein Kunstdünger entwickelt, der auf die Bedürfnisse der Pflanzen zugeschnitten ist und zusätzlich harmlose Organismen enthält. Diese zersetzen anfallende Nebenprodukte, welche für Pflanzen nutzlos sind, aber für die Gesundheit einiger Völker gefährlich werden können.

Micro-Organismen
Diese Kleinstlebewesen kommen auf vielen bewohnbaren Planeten vor und werden von den Boronen dafür verwendet, neue und fortgeschrittene Medikamente herzustellen. In der Vergangenheit haben diese Mirko-Organismen dazu beigetragen, die argonische Grippe zu bekämpfen. Sie finden aber auch in Kunstdünger und bei der Aufbereitung radioaktiven Mülls Verwendung. Die Züchtung dieser Organismen wird in den meisten Systemen von der boronischen Pharmabehörde kontrolliert.

BoFu
BoFu-Mahlzeiten sind nahrhaft und gesund. Die Boronen lieben Sie, und es heißt, dass ein boronischer Pilot nur von einem Stück BoFu fast eine Woche lang überleben kann. BoFu wird in speziellen Chemielaboratorien aus Plankton und anderen geheimen Zutaten hergestellt. Obwohl die Boronen bei anderen Völkern berühmt für Ihre schmackhaften Stott-Gewürze sind, ist der Genuss von BoFu für niemand sonst eine Freude.

BoGas
BoGas. Das ungewöhnliche Naturprodukt des Planeten Boron stammt aus der riesigen chemischen Fabrik, die der Planet eigentlich ist. Aus den chemischen Verbindungen des boronischen Sumpfes und der ammoniakhaltigen Atmosphäre entsteht ein einzigartiges Gas, das im gesamten Universum als ultimatives Schmerzmittel und Anästhetikum eingesetzt wird. Nachdem die boronische Regierung jede kommerzielle Nutzung natürlicher boronischer Ressourcen untersagt hat, wird das Gas nun in BoGas-Produktionsstätten im gesamten boronischen Reich künstlich produziert.

Kartographie-Chips
Diese vom Militär entwickelten und hergestellten Chips enthalten wichtige Informationen über einzelne Sektoren oder die Galaxie als Ganzes, wie zum Beispiel Standorte militärischer Anlagen oder Informationen über stellare Phänomene.

Cheltfleisch
Chelts sind Meerestiere, die einst die Meere und Ozeane des Heimatplaneten der Split bevölkerten. Sie wurden von den Split gejagt, um Fleisch, Öl und festes lederartiges Material zu liefern. Vor einigen Jahren wurden sie aber durch Überfischung fast ausgerottet. Heutzutage gedeihen Chelts in Raumaquarien und werden an Split-Nahrungsmittelfabriken verkauft.

Stoffrheime
Argonischer Stoff ist das vielseitigste Produkt, das im X-Universum zu finden ist. Hergestellt aus den Stengeln von delexianischem Weizen, vermengt mit verschiedenen, aus tierischem Fett bestehenden Ölen, ist der Stoff das Rohmaterial für widerstandsfähige Kleidung wie Arbeitsanzüge und auch für Freizeitbekleidung gut geeignet. Er wird von Argonen auch für alle Arten von Verpackungsmaterial verwendet und in großen Stoffballen gehandelt, die als Rheime bekannt sind. Diese werden sogar zu Explosivstoffen weiterverarbeitet und bei der Waffenherstellung verwendet.

Computerkomponenten
Computerkomponenten bilden die Grundlage der gesamten modernen Technologie. Alles, von Armbanduhren bis zu gigantischen Raumschiffen, wird von Computern gesteuert.

Bau-Ausrüstung
Derartige Ausrüstung wird von allen bekannten Völkern dazu verwendet, neue Schiffe oder Stationen zu bauen. Sie kann Hilfsdroiden oder auch Laser zum Schweißen enthalten. Wenn genug Ausrüstung zur Verfügung steht und Sie optimal eingesetzt wird, kann damit eine neue Station in kürzester Zeit errichtet werden.

Kristalle
Kristalle sind von großer Bedeutung für die Herstellung verschiedenster Waffen. Sie werden in Kristallfabriken aus Siliziumscheiben hergestellt.

Delexianischer Weizen
Delexianischer Weizen wächst auf den Ebenen Argons. Es handelt sich um eine gelblich-grüne Pflanze, die bis 1,50m groß wird. Der obere Teil der Pflanze produziert ein Korn, das, wenn es gedroschen und gemahlen ist, eine vielseitig verarbeitbare, mehlartige Substanz liefert, die die Grundlage aller Nahrung auf Argon darstellt. Siedler von Argon brachten diese Pflanze überallhin, wo Sie einen Planeten kolonisiert haben. Heutzutage wachsen Sie auch in gigantischen Farmen im Raum.

Energiezellen
Energiezellen sind standardisierte Energiespeicher, die im gesamten bekannten Universum verwendet werden. Die Standardisierung der Energiespeicher ermöglicht den interstellaren Handel mit diesem grundlegenden Produkt.

Antriebselemente
Der Plasma-Antrieb ist das gebräuchlichste Antriebssystem in modernen Raumschiffen. Er wird von hochenergetischem, ionisiertem Plasma aus einer Fusionskammer gespeist und treibt damit das Schiff an. Antriebe dieser Art sind sehr verlässlich und verhältnismäßig einfach aufgebaut, sodass kaum Wartungsarbeiten anfallen.

Unterhaltungs-Chips
Auf derartigen Chips können Filme, Bücher oder interaktive Unterhaltungsprogramme gespeichert sein, die vor allem bei Stations- und Schiffsbesatzungen sehr beliebt sind. Viele der boronischen Titel sind in den Split-Sektoren jedoch verboten worden.

Nahrungsmittelrationen
Kleine Nahrungsmittelrationen werden oft bei Kampfeinsätzen oder auf der Flucht verwendet, wenn nicht viel Zeit zur Verfügung steht. Solche Pakete enthalten gefriergetrocknetes Argnufleisch, getrocknetes BoFu und eine kleine Menge Wasser. Obwohl diese Nahrung nicht jedermanns Geschmack ist, kann Sie doch den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten.

Militärische Handfeuerwaffen
Hierbei handelt es sich um militärische Plasmapistolen und -gewehre. Jedes Volk besitzt eigene Variationen dieser Handfeuerwaffen. Die veralteten Projektilwaffen werden allmählich durch die neu entwickelten Gewehre verdrängt, mit denen man extrem heiße Plasmakugeln verschießen kann. Solche Waffen fügen jedem Ziel schwere Zerstörungen oder Verletzungen zu, worum es sich auch immer handeln mag.

Hackerchips
Ein Hackerchip ist ein neuer und kostspieliger Computerchip, der in kriminellen Kreisen entwickelt wurde. Diese Chips dienen als anpassungsfähige Hackertools, die automatisch Signale umleiten, Viren in Systeme einschleusen und ganz allgemein das Leben eines Hackers einfacher machen. Allerdings können derartige Chips aufgrund ihrer eigenständigen Stromversorgung aufgespürt werden. Sie enthalten eine kleine Fusionsbatterie, die es dem Chip erlaubt, unabhängig von anderen Komponenten zu arbeiten.

Luxus-Nahrungsmittel
Eine Mischung aus edlen Nahrungsmitteln, die in Schachteln verpackt verkauft werden. Meist kommen sie nur zu besonderen Anlässen zum Einsatz. Nur die hochwertigsten Nahrungsmittel wie boronische Trüffel oder argonisches Süßgetreide werden dafür verwendet. Daraus lässt sich fast für jeden Geschmack ein erlesenes Mahl zubereiten.

Majaglit
Majaglit wird aus den Häusern der Maja-Schnecke hergestellt und stellt ein wertvolles Material dar, das von vielen Völkern für Schmuckstücke und Ornamente benutzt wird. Durch seine Rarität erzielt es einen hohen Preis. Die wenigen Raumschmieden, die Majaglit herstellen, sind berühmt für die gute Qualität Ihrer Arbeit.

Maja-Schnecken
Man findet Maja-Schnecken an den unterirdischen Seen und Flüssen des Heimatplaneten der Paraniden. Ihre Häuser bestehen aus einem weiß glänzenden Material, das in Myriaden Farben schimmert, wenn es bestimmten Lichtquellen ausgesetzt wird. Im Raum werden Sie in Schneckenfarmen gezüchtet.

Massom-Puder
Massom ist ein gelber Puder, der von den Split aus Scruffins, süßkartoffelähnlichen Knollen, hergestellt wird. Er wird von allen Völkern gehandelt, die ihn als Geschmacksverbesserer ihrer Nahrung beimischen. Das Pulver wird in Massom-Mühlen hergestellt, die man im ganzen Split-Sektor findet, und in großen Containern mit einer Tonne Inhalt verkauft.

Cahoona-Fleischblöcke
Argonische Fleischblöcke werden im gesamten X-Universum gehandelt. Sie enthalten nahrhafte, auf Fleisch basierende Nahrung, die die meisten Völker verwerten können. Einige Völker bevorzugen argonische Fleischblöcke in Verbindung mit verschiedenen boronischen Gewürzen. Die Fleischblöcke sind auch bekannt unter dem Namen Cahoonas.

Medizinische Ausrüstung
Medizinische Ausrüstung ist überall im X-Universum anzutreffen und wird von den Boronen hergestellt und verkauft. Der Umfang dieser Ausrüstung reicht von einfachen medizinischen Behältern bis hin zu umfangreichen Lebenserhaltungssystemen und medizinischen Scannern. Es gehören dazu auch technische Apparate, mit denen Virenstämme identifiziert und Heilmittel hergestellt werden können.

Microchips
Mikrochips werden aus Siliziumscheiben hergestellt, die durch verschiedene Beschichtungen die nötige Leitfähigkeit erhalten. Hauptsächlich werden sie für die Produktion von Computerteilen benötigt.

Militärisches Personal
Manchmal ist das Militär gezwungen, auf kleinere, bewaffnete Transportschiffe auszuweichen, wenn Personal von einem Ort zum anderen befördert werden soll. Normalerweise haben diese Passagiere Waffen und andere Güter dabei, und es kann durchaus vorkommen, dass sie mitten in einem Kriegsgebiet abgesetzt werden wollen.

Bergbau-Ausrüstung
Bergbau-Ausrüstungen werden von der Galaktischen Bergbaubehörde hergestellt und dazu verwendet, die Rohstoffe der Asteroiden abzubauen, die in vielen Sektoren anzutreffen sind. Oftmals werden neu erbaute Minen damit ausgerüstet, oder auch nur verbrauchte und veraltete Geräte in Bergbaustationen ersetzt. Die Art der Geräte reicht von einfachen Standardbohrern bis hin zu neuartiger Laserausrüstung.

Drogen
In Piratenkreisen ist der Drogenkonsum weit verbreitet. Drogen beeinträchtigen die Wahrnehmungen und Gehirnfunktionen der Personen durch die Veränderung der chemischen Abläufe innerhalb des Körpers. Leider können diese Effekte nicht gesteuert werden, daher verursachen die Drogen häufig unbeabsichtigte Nebenwirkungen und können bei Überdosierung leicht zum Tod führen.

Nividium
Nividium ist ein seltenes Mineral, das nur in einigen der größeren Asteroidenfeldern gefunden werden kann. Seine Verwendungsmöglichkeiten sind beschränkt, obwohl es bereits zum Bau von Supraleitern eingesetzt wurde. Nividium in seiner reinsten Form wird als sehr seltene und wertvolle Ware gehandelt.

Nostropöl
Nostrop oder auch teladianisches Sonnenblumenöl ist das Hauptnahrungsmittelprodukt der Teladi. Es wird mit verschiedenen Gewürzen vermischt und ist in vielen Geschmacksrichtungen erhältlich. Hergestellt wird es von den Teladi in sogenannten Sonnenblumenöl-Raffinerien.

Erz
Erz ist das verbreitetste Mineral im gesamten bekannten Universum. Es wird für die Herstellung der meisten technischen Produkte verwendet. Erz wird in Erzminen, die auf kleinen Asteroiden gebaut werden, gewonnen.

Passagiere
Jedes Volk hat Zugang zu kommerziellen Passagierschiffen, die große Gruppen von Passagieren zu Raumstationen oder gar anderen Systemen und Planeten befördern.

Handfeuerwaffen der Piraten
Im Gegensatz zu den Handfeuerwaffen der Militärs sind die in Piratenkreisen beliebten Versionen von den meisten Völkern geächtet und verboten worden. Dies betrifft vor allem die seltene IMB-42, da sie überwiegend dazu dient, dem Opfer unerträgliche Schmerzen zuzufügen, indem sie die Molekularstrukturen eines lebenden Wesens buchstäblich auseinanderreißt. Eine weitere Waffe, die unter das Verbot fällt, ist die sogenannte Sklavenklinge. Dabei handelt es sich nicht um eine Stich- oder Hiebwaffe, wie der Name vermuten ließe, sondern um eine Hoch-Energie-Plasmawaffe, die sich durch lebendes Gewebe frisst wie ein Plasmawerfer durch einen Schiffsrumpf. Waffen dieser Art sind verboten und werden von Patrouillen nicht beschlagnahmt, sondern sofort vernichtet.

Plankton
Boronisches Plankton schwimmt wie Schaum auf der Oberfläche des chemischen Sumpfes des Planeten Boron. Es ist ein natürliches Produkt chemischer Reaktionen zwischen dem chemischen Sumpf und der Ammoniak-Atmosphäre Borons. Der Schaum wird geerntet und mit boronischen Mineralien und anderen Additiven versetzt, um eine Vielzahl verschiedener nahrhafter Gewürze zu erhalten. Seit der gesamte boronische Sumpf unter Naturschutz steht, wird das Plankton nun hauptsächlich in großen Planktonfarmen im gesamten boronischen Reich produziert.

Quantumröhren
Quantumröhren, auch Planck-Röhren genannt, findet man in Antrieben und Kontrollen vieler größerer Transporter und Zerstörer. Die Herstellung von Planck-Röhren ist sowohl kostenintensiv als auch komplex, was Quantumröhren zu einem der teuersten Handelsgüter überhaupt macht.

Radioaktiver Abfall
Hierbei handelt es sich um ein Abfallprodukt, das gewöhnlich bei der Waffenherstellung, einschließlich der Hornissenproduktion, entsteht. Der einzige Weg, diesen Abfall loszuwerden, ohne ihn auf unsicheren Deponien einzulagern, sind die von den Boronen entwickelten Aufbereitungsanlagen. Dort wird dem strahlenden Material ein Organismus hinzugefügt, der nur im System Leichtes Wasser zu finden ist. Dieser Organismus ernährt sich von dem radioaktiven Abfall und wandelt ihn im Verdauungstrakt in harmlose Materie um. Es liegen jedoch keine Informationen darüber vor, wie diese strahlungsresistenten Lebewesen entstanden sind.

Rastar-Öl
Rastar-Öl wird aus dem tierischen Fett der Chelts, Meerestiere auf Split, gewonnen. Dieses Öl ist sehr fein raffiniert und wird von den meisten Völkern als Schmiermittel für Antriebe und andere sich bewegende mechanische Teile verwendet. Es wird in Rastar-Raffinerien raffiniert und in großen Fässern transportiert, die als Gretts bekannt sind.

Scruffinknollen
Scruffins sind süßkartoffelähnliche große Knollengewächse. Sie werden von Split-Bauern sowohl auf weitläufigen, offenen Feldern als auch in gigantischen Raumstationen, die Scruffin-Plantagen genannt werden, angebaut. Es handelt sich bei Scruffins um ein vielseitiges Nahrungsmittel, das nach seiner Weiterverarbeitung verschiedene Nahrungstypen der Split liefert. Obwohl Scruffins innerhalb und außerhalb des Split Territoriums gehandelt werden, werden Sie hauptsächlich von verschiedenen Nahrungsmittelfabriken der Split benötigt.

Siliziumscheiben
Silizium ist der Hauptbestandteil aller modernen technischen Geräte. Normalerweise findet man es dicht unter der Oberfläche von Asteroiden, wo es in Siliziumminen im Raum abgebaut wird.

Sklaven
Piloten, die ihre Freiheit verloren haben und von Piratenschiffen gefangen genommen wurden, enden oft als Sklaven auf den illegalen Märkten der Piratenstationen.

Raumfliegen
Diese Kreaturen sind kleine, nicht intelligente Raumfliegen, die in der gewaltigen Leere des tiefen Raumes leben. Sie haben die Größe eines kleinen Vogels und scheinen aus feinen Gespinsten zu bestehen, die im Licht in allen möglichen Farben schimmern. Sie leben in komplexen, Bienenstock-artigen Nestern, die in ausgehöhlten Asteroiden zu finden sind. Sie sind sehr nützlich, da sie Raummüll und anderen Schrott sammeln, der beim Bau der Nester verwendet wird. Die Raumfliegen treten in großen Schwärmen auf und verständigen sich durch Musik-artige Töne, ähnlich dem Vogelgesang, die im Raum widerhallen. Ihre Schönheit und die Schönheit ihrer Musik ist berühmt im gesamten X-Universum, und alle intelligenten Rassen freuen sich, wenn sie sie sehen.

Piloten stoppen, um einen Schwarm vorüberfliegen zu sehen. Wesen, die außerhalb von Schiffen oder Raumstationen arbeiten, berichten, dass die Raumfliege sehr nahe kommt und sogar auf ihnen landet, während sie die ganze Zeit singt. Die Sichtungen der Markus-Raumfliege werden aber immer seltener. Das liegt hauptsächlich daran, dass die Split die Raumfliegen fangen und für Ihre Antriebe benutzen. Die Gründergilde drängt im Augenblick darauf, die Markus-Raumfliege zur geschützten Art zu erklären, und fordert die Split auf, andere Antriebssysteme zu entwickeln. Es wird angenommen, dass trotz eines universumweiten Verbots der Jagd und des Handels mit dieser Spezies einige Piraten sie immer noch jagen und fangen, um sie an die Split zu verkaufen.

Raumfliegen-Eier
Die Eier der Raumfliege sind ein seltener und illegaler Besitz. Die nicht ausgebrütete Form der seltenen Wesen erfreut sich in Sammlerkreisen einer enormen Nachfrage, da die Eier mit außergewöhnlichen Mustern überzogen sind. Wie der Handel mit Raumfliegen selbst ist auch der Handel mit deren Eiern gesetzeswidrig, und wenn jemand dabei erwischt wird, droht in den meisten Fällen die Verhaftung.

Raumsprit
Argonischer Whisky wurde unter den Mitgliedern der argonischen Spezies nie offen gehandelt. Eine billige Imitation dieses Whiskys, auch Raumsprit genannt, wird in argonischen Raumspritbrennereien hergestellt und dann von den Piraten in alle anderen Sektoren geschmuggelt, denn nur wenige Stationen besitzen eine Handelserlaubnis.

Raumkraut
Raumkraut kann geraucht oder über den Verdauungstrakt aufgenommen werden. Wegen seines berauschenden Effektes und der Tatsache, dass es süchtig macht, wurde es von den Regierungen aller Völker, außer der teladianischen, verboten. Es wird vermutet, dass die Teladi weiter Raumkraut in einer Fabrik produzieren, die sie „Glückspalast" nennen.

Sojabohnen
Sojabohnen wachsen in ihrer natürlichen Umgebung in großen Höhlen auf dem Heimatplaneten der Paraniden. Da sie im Dunkeln wachsen, sind sie weiß und stark wasserhaltig. Die Paraniden bauen sie an und pressen sie aus, um die Feuchtigkeit als Wasserquelle zu verwenden. Die trockenen Bohnen werden gestampft und zu einer Substanz verarbeitet, die die Grundlage für viele paranidische Nahrungsmittel bildet. Sie wird unter dem Namen Sojagrütze gehandelt. Die Raumfarmen, in denen die Sojabohnen gedeihen, werden Soyfarmen genannt.

Sojagrütze
Sojagrütze ist die getrocknete und gepresste Form der Sojabohnen. Sie ist das Nahrungsmittel Nummer eins im paranidischen Territorium. Sie kann mit vielen verschiedenen einheimischen Produkten gemischt werden, wobei sich eine große Auswahl verschiedener Geschmacksrichtungen ergibt. Sojagrütze wird in sogenannten Soyerien produziert.

Stottgewürze
Stott-Gewürze, auch als boronische Gewürze bekannt, werden von allen Rassen im gesamten bekannten Universum sehr geschätzt. Im Gemisch mit vielen verschiedenen Grundnahrungsmitteln ergibt sich eine Vielzahl verschiedener Geschmacksrichtungen. Sie werden in Containern gehandelt, die als Stott-Jagos bekannt sind. Kein Außenstehender weiß, wie die Küchenchefs der Stott-Mischereien so delikate Produkte nur aus boronischem Plankton und ein paar anderen Zutaten zubereiten können.

Nervenimplantate
Hierbei handelt es sich um Nervenimplantate, die es den Piloten erlauben, direkte Kontrolle über ihre Schiffe auszuüben. Träger dieser Chips profitieren durch die Verwendung der besseren Kommunikationsmethode von einer höheren Reichweite, einer schnelleren Auffassungsgabe und längerem Durchhaltevermögen. Die Chips selbst besitzen eine integrierte Ausfallsicherung, können aber auch als Offensivwaffe eingesetzt werden, indem durch sie absichtlich präparierte falsche Daten an den Piloten gesendet werden.

Sonnenblumen
Teladianische Sonnenblumen sind hohe Gewächse mit blauen Blättern und großen, weißen Kernen, die in ihrer natürlichen Umgebung in den weitläufigen Sumpfgebieten des Heimatplaneten der Teladi wachsen. Diese Blumen versorgen die Teladi mit verschiedenen Grundstoffen. Aus den Kernen wird Öl gepresst, das dann zum Kochen und Heizen verwendet wird. Die Stengel und Blätter werden weiterverarbeitet und bilden das Grundnahrungsmittel der Teladi. Sonnenblumen werden heutzutage wegen der besseren Lichtverhältnisse und Gravitationsbedingungen in Gewächsstationen im Raum angebaut.

Sumpfpflanzen
Die teladianische Sumpfpflanze ist eine kleine Moosart, die getrocknet zu Raumkraut, einem Narkotikum, verarbeitet wird. Die Teladi nennen Ihre künstlichen Anbaugebiete im Weltraum Traumfabriken. Die Sumpfpflanze ist auch Ausgangsprodukt für Nostrop und andere teladianische Nahrungsmittel.

Teladianium
Teladianischer Schlamm ist ein sehr feines Sediment, das man in Flussbetten und Sümpfen auf dem Planeten Teladi findet. Getrocknet ergibt es ein hartes Mineral, das Teladianium genannt wird. Dieses Mineral kann zusammen mit verschiedenen Chemikalien synthetischem Plastik beigemengt werden, um ein flexibles Material zu ergeben, das stärker aber zugleich wesentlich leichter als gehärteter Stahl ist. Im Weltraum wird Teladianium in chemischen Fabriken, die als Teladianium-Gießereien bekannt sind, produziert. Teladianium wird im X-Universum von vielen Völkern verwendet, die damit Gebäude errichten und Innenausstattungen von Raumschiffen und Raumstationen fertigen.

Teladianiumplatten
Teladianium ist das härteste bekannte Material und kann zu sehr widerstandsfähigen Hüllenpanzerungen für Schiffe verarbeitet werden. Es wird auf Planeten und in den Teladianium-Gießereien gewonnen und kann die Robustheit eines Schiffsrumpfes extrem erhöhen. Obwohl es zu einem allgemein verfügbaren Produkt geworden ist, wird der mit Abstand größte Teil von den Schiffswerften zur Herstellung von Hüllenpanzerungen bei neu gebauten Schiffen verwendet.

Prominente Persönlichkeit
Dies sind spezielle Passagiere mit hohen Ansprüchen an Unterkunft und Fortbewegungsmittel. Üblicherweise werden sie von mehreren Leibwächtern begleitet und haben sehr viel Gepäck dabei.

Gefechtsköpfe
Gefechtsköpfe werden für die Herstellung von Raketen benötigt. Die meisten technischen Details über den Aufbau der Gefechtsköpfe werden geheim gehalten.

Wasser
Wasser wird in riesigen Containern transportiert und ist eine der wichtigsten Ressourcen, die von den meisten Völkern benötigt wird. Vor dem Transport wird das Wasser gereinigt und unter Vakuumbedingungen in die Container geleitet. In der Raumfahrt sind diese Wassercontainer lebenswichtig für die Schiffsbesatzungen.

Waffenkopplungs-Chips
Die internen Abläufe der meisten energiebasierenden Waffen werden von den sogenannten WKCs gesteuert. Sie bilden die Schnittstelle zwischen dem Schiffscomputer und der Waffe und wurden entwickelt, um den Energiefluss der Waffen zu regulieren und illegale Modifikationen an der Waffe zu unterbinden. Ohne diese Chips funktionieren die Bordwaffen nicht.

„Wenn du lange in einen Abgrund blickst, blickt der Abgrund auch in dich hinein."
– Friedrich Nietzsche –

Handels-, Kampf- und Völkerränge

Es gibt unterschiedliche Ränge, die Sie durch Erfolge beim Kämpfen und Handeln erreichen. Zu diesen Rängen gibt es auch Abzeichen, die Sie an Ihrer Uniform anbringen und mit deren Hilfe Sie Ihre Kollegen auf Ihren Rang hinweisen können.
Obwohl es sehr viele Ränge gibt, stehen einige Abzeichen für mehr als nur einen Rang, diese Abzeichen spiegeln Ihre Fähigkeiten wider. Bei den Argonen hat es sich eingebürgert, die Handelsrang-Abzeichen auf dem linken und die Abzeichen für den Kampfrang auf dem rechten Arm zu tragen. Die Ränge sind von großer Bedeutung, da für viele der auf Stationen angebotenen Aufträge Piloten mit entsprechenden Fertigkeiten erforderlich sind.

Handelsränge (aufsteigend)	Kampfränge (aufsteigend)
X-TREME	X-TREME
Pangalaktischer Tycoon	Held
Tycoon	Legende
Großmagnat	Oberster Meister
Magnat	Eroberer
Mogul	Feldherr
Kapitalist	Kriegsfürst
Großindustrieller	Kriegsherr
Industrieller	Rächer
Fabrikant	Krieger
Wirtschaftsexperte	Kämpfer
Ökonom	Geschwaderkommandant
Erfahrener Broker	Staffelkommandant
Broker	Spezialist
Bankier	Ausbilder
Finanzier	Profi
Großunternehmer	Adlerauge
Unternehmer	Scharfschütze
Kleinunternehmer	Schütze
Großhandelskaufmann	Veteran
Großhändler	Kämpfer
Großkaufmann	Erfahren
Händler	Ausgebildet
Kaufmann	Fähig
Handelsaspirant	Lehrling
Verkäufer	Rekrut
Lieferant	Anfänger
Fliegender Händler	Grünschnabel
Profitjäger	Ärgernis
Geselle	Harmlos
Opportunist	

Es ist illegal, Aufträge an Piloten zu vergeben, die nicht über den von den lokalen Gildenbeauftragten geforderten Rang verfügen. Genauso illegal ist es, sich durch das Tragen von nicht rechtmäßig erworbenen Rangabzeichen Aufträge zu beschaffen.

Mit steigendem Kampfrang werden Sie auch für besser bezahlte Missionen angeworben. Auch der Handelsrang beeinflusst Ihre Bezahlung für das Erfüllen von Handelsaufträgen. Außerdem können Sie durch gesteigertes Ansehen bessere Ausrüstung und Schiffe erwerben.

Die Einwohner des X-Universums

Die einzelnen Rassen, die das X-Universum bevölkern, stammen von verschiedenen Welten, die durch Sprungtore miteinander verbunden sind. Jedes Volk hat dabei seine eigene Geschichte.

Die Argonen

Heute ist die Argonische Föderation eine wohlhabende Gemeinschaft, die eine große Anzahl sehr unterschiedlicher Planeten umfasst, einige davon sogar trockene Wüsten und Eislandschaften. Der Planet Argon Prime ist das Herz der Föderation mit Sitz der Regierung und Verwaltung. Außerdem ist er einer der aufregendsten Planeten im X-Universum, ein Ort der Kultur, Wissenschaft und Studien, aber auch besten Entertainments. Es gibt dort die schönsten Ferienanlagen, tausende Bars, Restaurants, Theater, Casinos, Holographische Kinos, Urlaubshäuser und alles, was das Herz sonst noch begehrt. Kurz: Es ist der Ort im X-Universum, um sich zu erholen und zu entspannen.

Die Argonische Föderation wird von einem gewähltem Parlament regiert, das sich aus Senatoren zusammen setzt, die von jeder Kolonie und zentralen Raumstation durch ihre Bewohner gewählt werden. Aus ihren Reihen wählen die Senatoren dann einen Vorsitzenden, den Präsidenten der Argonischen Föderation. Zurzeit hat diese Position ein Mann namens Frann Herron inne.

Die argonischen Schiffe

Die Argonen bauen die ausgewogensten Schiffe, und man erkennt deutlich den boronischen Einfluss auf ihre Entwicklung; argonische Schiffe sind ziemliche Alleskönner. Da den Argonen aber nicht die friedliebende Natur der Boronen zu eigen ist, können ihre Schiffe, genau wie die der Split, mit der Projektilkanone ausgerüstet werden. Diese Waffe wurde von den Argonen anhand sehr alter Dokumente entwickelt und hat die Split so sehr beeindruckt, dass sie enorme Lizenzgebühren zahlen, um sie eigenständig produzieren zu können.

Mit der Entwicklung der Nova, dem Nachfolgemodell der inzwischen veralteten Elite, verbauten die Argonen als erste Rasse ein Heckgeschütz in einem schweren Jäger. Mit Ausnahme der Split folgten alle anderen Rassen nach und nach diesem Beispiel.

Die technisch fortschrittlichen Schiffswerften der Argonen ermöglichten es ihnen, Stärke und Kapazität ihrer Schilde sowie die Leistung ihrer Antriebe deutlich zu steigern. Während die Elite früher eher belächelt wurde, sieht das inzwischen vollkommen anders aus. Der schwere Jäger ist zwar immer noch der Langsamste in seiner Klasse, aber mit seiner geballten Feuerkraft lässt er Kritiker schnell verstummen. Ähnliche Änderung hat auch der „alte" Buster und ein noch relativ neuer Schiffstyp, die Korvette, erfahren.

Die Boronen

Die Boronen sind im ganzen X-Universum für ihre Weisheit, ihre hochentwickelte Kultur, ihren Wohlstand und ihre fortschrittlichen Schiffe bekannt. Die Außenhaut dieser Schiffe schimmert in einem weichen Grün, während die leistungsstarken Antriebe weiß glühen. Ihre Schiffe zählen zu den schnellsten und manövrierfähigsten im Universum. Da sie außerdem mit hochentwickelten Waffen und Schilden ausgerüstet sind, gelten sie neben den Raumschiffen der Argonen als die besten im Universum.

Trotz Mitgliedschaft in der Gründergilde und ihrer Allianz mit den Argonen sind die Boronen aufgrund ihrer friedliebenden Natur allen Völkern des Universums freundlich gesinnt. Sie unterhalten Handelsbeziehungen zu den Paraniden und Teladi, sind jedoch den Split gegenüber im Umgang sehr vorsichtig. Die Beziehungen zu den Split sind seit langer Zeit angespannt.

Die Boronen haben zwar keinen direkten Kontakt zu den Xenon, aber als Alliierte der Argonen sind sie sich der Bedrohung, die von ihnen ausgeht, sehr wohl bewusst.

Obwohl es Königreich beziehungsweise Königinnenreich genannt wird, werden die Boronen von einer gewählten Regierung beherrscht. Es gibt aber ein Königinnenhaus, welches das Volk repräsentiert. Zurzeit ist das Oberhaupt der Familie die fünfzigjährige Königin Atreus. Ihr Lebensgefährte König Rolk kam bei einem Unfall ums Leben. Ihre einzige Tochter Menelaus ist damit die rechtmäßige Thronfolgerin.

Die boronischen Schiffe

Die Boronen arbeiten in der Schiffsentwicklung schon seit Langem mit den Ingenieuren der Argonen eng zusammen, obwohl sie deren aggressive Natur nie ganz verstanden haben. Vor Kurzem bauten sie ein neues Antriebssystem, um mit den schnellen Patrouillenschiffen der Split mithalten zu können. Parallel dazu entwickelten sie gemeinsam mit ihren argonischen Alliierten eine neue Waffentechnologie, die lediglich die Schiffssysteme deaktiviert. Jeder Split, der von dieser neuen Waffe im Kampf getroffen wird, erleidet unaussprechliche Schande, da er aus dem funktionsunfähigen Schiff geborgen werden muss. Vielleicht ist das ein Grund, warum die regelmäßigen Übergriffe junger Splitkampfpiloten so abrupt aufhörten.

Im Gegensatz zu den argonischen Schiffen sind die neuen Boronschiffe schnell, eher durchschnittlich bewaffnet und nur durch schwache Schilde geschützt.

Die Paraniden

Trotz zahlreicher Meinungsverschiedenheiten in der Vergangenheit sind die Paraniden immer noch mit den Split und durch Mitgliedschaft in der Profitgilde auch mit den Teladi verbündet. Abgesehen davon erlauben die Paraniden allen Völkern freien Handel in den von ihnen kontrollierten Sektoren. Die Beziehungen zu den Argonen sind jedoch sehr angespannt, und Handel zwischen beiden Völkern ist der einzige Kontakt, den sie miteinander haben.

Bis zum heutigen Tag sind ihre merkwürdigen Rituale und religiösen Riten für die anderen Völker ein Rätsel, und es ist praktisch unmöglich, sich damit anzufreunden oder sie sogar zu verstehen. Ihre Riten gestatten es übrigens keinem Mitglied eines anderen Volkes, sich auf einer Kolonie der Paraniden anzusiedeln, nicht einmal, sie zu betreten. Dies tun jedoch ohnehin nicht viele, da die Paraniden in der Regel Planeten kolonisieren, die für die anderen Spezies zu heiß sind.

Die paranidischen Schiffe

Die Paraniden wussten schon immer gute Kampfschiffe zu konstruieren, deshalb gilt ihre Streitmacht als die ausgewogenste aller Flotten. Ihren Designern hingegen mangelt es etwas an Kreativität, wodurch die Schiffe rein funktionell und wenig komfortabel ausgestattet sind. Wenn Sie aber nach einem Schiff suchen, das selbst schwerste Kämpfe übersteht, so sind diese eine hervorragende Wahl.

Die Paraniden haben auch ein neues Waffensystem mit Streuwirkung entwickelt. Doch aufgrund einer anhaltenden Rezession, die, wie von manchen gewitzelt wird, durch die geringe Frachtkapazität ihrer Schiffe verursacht wurde, mussten die paranidischen Militärs die Konstruktionspläne verkaufen. Nur der Verkauf der Pläne des schwersten Lasers wurde durch den Geheimdienst verboten. Dieser Laser wird noch immer ausschließlich in paranidischen Schiffen verwendet.

Die Split

Die Split beherrschen auch heute noch weite Teile der ehemals vom Königinnenreich der Boronen kontrollierten Gebiete. Sie verwenden nach wie vor die seltenen Markus-Raumfliegen für ihre Antriebe und sind noch immer erfolgreich beim Handel als Mitglieder der Profitgilde. Und obwohl die Beziehungen zwischen der Gründergilde und der Profitgilde auf den ersten Blick freundlich zu sein scheinen, verschlimmern sich die Beziehungen der Split zu den anderen Völkern stetig. Die Split stehen nun eigentlich am Rand eines Krieges.

Entgegen der ansonsten friedliebenden Natur der Boronen fordern sie ihre einstigen Territorien zurück und warten nur auf eine Gelegenheit, die Split anzugreifen. Die Argonen misstrauen den Split aufgrund Ihrer angeblichen Beziehungen zu den Xenon. Die Split und die Xenon scheinen einander zu tolerieren. Es gab zwar auch zwischen ihnen Gefechte, doch als deutlich wurde, dass keine Seite einen leichten Sieg oder territoriale Vorteile erringen könnte, haben sie sich arrangiert. Dieses Arrangement ist jedoch sehr brüchig, und sollten sich die Beziehungen weiter verschlechtern, wird es wohl zu einem Krieg kommen. Einzig mit den Paraniden verbindet die Split so etwas wie eine eisige Freundschaft, obwohl sie denen wohl nie verzeihen werden, dass sie ihnen im Krieg gegen die Xenon nicht beigestanden haben.

Die Schiffe der Split

Die Split sind typische Krieger, die, wenn sie einen Feind nicht mit einem einzigen Schuss töten können, zur nächstgrößeren Waffe greifen oder gleich Unterstützung anfordern. Sie sind leicht zu verärgern und immer die Ersten, die sich ins Kampfgetümmel stürzen. Deshalb legen sie besonderen Wert auf ein starkes Offensivpotenzial, Schilde spielen dagegen nur eine Nebenrolle. Es kam sogar schon vor, dass bei einer Schiffskonstruktion die Schilde nachträglich eingebaut werden mussten – sie wurden ursprünglich einfach vergessen!

Ihre Techniker jammern noch immer, dass sie die Möglichkeit verpasst haben, Gamma EPW anstatt Beta EPW in ihr neues Schiffskonzept aufzunehmen. Wenn Sie mit schwachen Schilden zurechtkommen und dafür lieber mit den stärksten und tödlichsten Waffen angreifen, gehören die Splitschiffe mit zu den besten Kampfschiffen.

Anfangs widerstrebte es den Split-Händlern, Ionen-Disruptoren der Boronen in ihre Frachtschiffe einzubauen. Als sie jedoch herausfanden, dass man damit Raumfliegen jagen konnte, statteten sie sogar Ihren Personentransporter, die luxuriöseste Art, einer Jagdgesellschaft beizuwohnen, mit dem ID aus. Die Korvette der Split ist das einzige Schiff seiner Klasse, das mit Laserwaffen, die sonst nur auf Zerstörern und Trägern zum Einsatz kommen, ausgerüstet werden kann.

Teladi

Die anderen Rassen mögen die Teladi nicht wirklich, und gemeinhin gelten sie als faul und gierig, gelegentlich sogar als dumm. Aber die Teladi betreiben den härtesten Wettbewerb im X-Universum und gehen aus Geschäften immer mit einem Profit hervor. Deswegen ist teladianischen Händlern bei einigen Rassen und in vielen Sektoren das Handeln untersagt. So sind sie auch ständig auf der Suche nach neuen Handelspartnern. Man nimmt an, dass die Teladi die Piraten im X-Universum finanzieren oder zumindest mit ihnen Geschäfte machen. Und es gilt als mehr als auffälliger Zufall, dass häufig die Schiffe anderer Rassen mit Hightech-Ausrüstung an Bord von Piraten gekapert werden, nachdem die Veräußerung eben dieser Technologien an die Teladi verweigert wurde.

Ihre eigenen Technologien sind in der Regel weniger fortgeschritten als die der anderen Spezies, aber aufgrund ihrer Natur kaufen die Teladi lieber das, was sie brauchen, anstatt Technologien selbst zu erforschen und zu entwickeln. Deshalb haben sie auch Zugang zu fast allen fortgeschrittenen Schiffssystemen, Waffen- und Antriebstechnologien.

Die Schiffe der Teladi

Die Teladi sind die gerissensten Händler des Universums und lassen sich keine Gelegenheit entgehen, einen guten Profit zu machen. Da sie lieber handeln, als selbst etwas zu entwickeln, sind die von ihnen verwendeten Technologie meist schon etwas älter, und ihre Schiffe können mit fast allem ausgerüstet werden, was es auch bei anderen Völkern zu kaufen gibt.

Konsequenterweise verfügen ihre Schiffe über das größte Spektrum an Ausrüstung, Waffen und Schilden. Im Vergleich zu den anderen Völkern sind die Schiffe eher langsam, verfügen aber über große Frachtkapazitäten und sollten mit ihren gewöhnlicherweise sehr starken Schilden nicht unterschätzt werden. Ihre Kampfschiffe treffen meist mit einiger Verzögerung ein, wenn sie jedoch erst einmal da sind, erledigen sie ihre Arbeit äußerst effizient.

Da die Teladi mit allen organischen Rassen, inklusive den Piraten, freundliche Beziehungen unterhalten, bekommen sie im Angriffsfall meist recht schnell Unterstützung. Es gibt Gerüchte über einen neuen M6-Prototypen, der besser als alles bisher Dagewesene ausgerüstet sein soll. In einem geheimen Test sollen die Split versucht haben, das Schiff mit zwei Ihrer eigenen M6 anzugreifen, waren jedoch schnell so beeindruckt, dass sie ihre eigentliche Absicht vergaßen und sich auch nicht wie sonst über das schneckenartige Tempo lustig machen wollten.

Goner

Die Kolonisten der Erde strandeten vor siebenhundert Jahren im X-Universum. Ihre neue Heimat wurde ein Planet, der heute als Argon Prime bekannt ist. Zeitgleich übernahmen die Xenon den Sektor östlich von President's End, der nach den Xenon-Kriegen zum Piratensektor wurde. Die Argonen nannten die Siedler Gunners, nach Nathan R. Gunne, der das Universum erforschte, um einen Weg zurück zur Erde zu finden. Die Einzelheiten dieser Geschichte gerieten in Vergessenheit. Heute sind Sie als Goner bekannt. Die Goner arbeiteten oft mit den Argonen zusammen, hatten aber auch ein gutes Verhältnis zu anderen Rassen, die sie zu missionieren versuchten.

Das Goner-Schiff ist das einzige, das sie benutzen. Aufgrund der friedfertigen Natur der Goner hat das Schiff keine Bewaffnung. Das Schiff ist ziemlich schnell und wegen des Laderaums ein guter Kurzstreckenfrachter. Es kann auch mit Schilden ausgerüstet werden, ähnlich einigen M3-Jägern. Man kann das Schiff in den Sektoren umherstreifen sehen, wo sie die Lehren der Goner und die Botschaft von Nathan R.Gunne verbreiten.

Die Goner folgen dem „Buch der Warheit", und in ihrem Tempel gibt es die „Betrachter der Wahrheit". Ihr Anführer ist zurzeit Noah Gaffelt, ein alter Mann mit weißem Bart. Norma Gardna, eine bedeutende Betrachterin der Wahrheit, starb auf Argon Prime an den Folgen einer Krankheit. Ihre Nachfolgerin wurde Lynda North. Im „Buch der Wahrheit" steht viel Wissenswertes über die Erde.

Die Terraner

Die Erdenbewohner bauten nur zwei Sprungtore. Alle anderen wurden von einer mysteriösen Art, die „Das Alte Volk" genannt wird, errichtet. Im Jahr 2066 begannen die Menschen der Erde, Terraformer-Schiffe in die Weiten des Weltalls zu schicken. Später wurden sich selbst replizierende Modelle hinterhergeschickt. Obwohl diese Methode einige Jahre später eingestellt wurde, missglückten alle Versuche, den Terraformer-Prozess aufzuhalten. Das Ergebnis war, dass die Terraformer denkende Maschinen mit eigenen Empfindungen wurden, aus denen sich später die Xenon entwickelten.

Einige Zeit später kehrten die terraformenden Maschinen zur Erde zurück und versuchten diese zu zerstören. Nathan R. Gunne lockte die Maschinen durch das Erdsprungtor in einen Sektor, der als Brennans Triumph im X-Universum bekannt ist. Er zerstörte das Tor, das zurück zur Erde führte.

Das TerraCorp-Hauptquartier
Dies ist die bedeutendste Station, die zur TerraCorp-Firma gehört, deren Sitz in Heimat des Lichts liegt. Teile dieser Fabrik sind der Öffentlichkeit zugänglich. Dennoch ist der Zutritt zum Großteil der Station nur Mitarbeitern erlaubt. Dazu gehören Forschungsabteilungen und Büroräume. Verschiedene Technologien werden hier entwickelt, und man findet hier etliche seltene Erfindungen. Die TerraCorp zahlt einen guten Preis für die vielen Materialien, die hier benötigt werden. Eine kleine Schiffsflotte befindet sich in der Nähe der Station, die somit gut bewacht wird. Die Station enthält auch einige moderne Erholungs- und Einkaufszentren, unter anderem mit Hotels, Sportstätten, Kinos und Restaurants. Den meisten Rassen wird erlaubt, hier Handel zu treiben.

Xenon

Heutzutage haben die Xenon keinerlei Kontakt zu irgendeinem Volk im Universum. Sie sind weder Mitglieder einer Handelsorganisation, noch gehören sie einer der Gilden an. Sie verwenden keine Credit-Einheiten, und es ist nicht bekannt, ob sie überhaupt eine Währung nutzen. Sie haben scheinbar kein Interesse am Handel mit den anderen Völkern oder an deren Technologien.

Obwohl viele Versuche unternommen wurden, den Heimatplaneten der Xenon zu finden, ist dieser ebenso unbekannt wie die Größe des Gebietes, das sie kontrollieren. Folglich sind die meisten potenziellen Xenonsektoren auf den Sternenkarten mit Fragezeichen versehen. Sehr wenige Schiffe wagen sich in ihre Sektoren hinein, und die wenigsten, die es versucht haben, sind je zurückgekehrt. Xenonpiloten sind sehr aggressiv. Ihr Motto lautet: „Wenn es sich bewegt, schieß es ab". Ihre Schiffe sind schnell, gut geschützt und schwer bewaffnet. Ihr Antrieb hinterlässt ein charakteristisches blaues Glühen.

Xenon-Schiffe

Die Xenon haben sich, von allen anderen Rassen unbeobachtet, weiterentwickelt. Man entdeckt immer mehr neue Schiffe. Sie scheinen schneller zu sein und haben außerdem bessere Schilde. Wenn man den Roboterpsychologen glauben darf, entwickeln die Xenon mehr und mehr ein eigenes Bewusstsein. Ob das ein Schritt in die richtige Richtung ist, muss sich erst noch zeigen, denn die Xenon greifen weiterhin zuerst an und stellen auch hinterher keine Fragen.

Eine Spezialeinheit, die der Argon Federation Space Academy auf Argon Prime unterstellt ist, erforscht seit Langem die Xenon und dokumentiert jede Sichtung eines Xenonschiffes. Gerüchten zufolge soll in naher Zunkunft eine verdeckte Operation finanziert werden, mit dem Ziel, den Heimatplaneten der Xenon ausfindig zu machen.

Kha'ak

Die Kha'ak sind ein Schwarmvolk, in welchem das Individuum nur existiert, um dem Ganzen, dem Schwarm, zu dienen und sich jederzeit für diesen zu opfern. Die Kha'ak suchen das Universum heim und zerstören alles, was ihnen in die Quere kommt. Ihre Schiffe haben kristalline Formen. Scout, Jäger und Bomber können sich zu einem „Cluster" zusammenschließen und sich für einen Angriff lösen, um mehr Schaden anzurichten.

Obwohl Sie mittlerweile sehr häufig im Universum anzutreffen sind (die Begegnungen verliefen bislang immer feindlich), ist nur sehr wenig über sie bekannt. Man weiß weder, woher sie kommen, noch wie viele es von ihnen gibt, und man weiß rein gar nichts über ihre Beweggründe und Absichten.

Es ist erstaunlich zu beobachten, wie sich die Kha'ak verhalten. Sie bewegen sich ähnlich einem Vogelschwarm. Wenn sie ein Schiff zerstört haben, wenden sich alle Kha'ak-Jäger wie eine Einheit ihrem nächsten Opfer zu. Aber seien Sie vorsichtig: Sie können bei einem solchen Spektakel nur allzu schnell vom Beobachter zum Hauptdarsteller werden – was nicht angenehm werden dürfte. Die Kha'ak machen keine Gefangenen, sie wollen einfach nur alle anderen auslöschen.

Piraten

Sie sind kein Volk als solches, sondern bestehen aus Gruppen von gleich gesinnten Kriminellen, die sich auf diverse illegale Aktivitäten spezialisiert haben. Sie besitzen ihre eigenen Basen, meist versteckt und gut verteidigt. Die meisten Piratenstationen verfügen außerdem über große Flotten von Raumschiffen, welche regelmäßig auf Raubzügen unterwegs sind.

Sie gelten als sehr aggressiv und werden Sie angreifen, sollten Sie in deren Augen ein lohnenswertes Ziel abgeben. Wenn Sie über eine Polizeilizenz verfügen, können Sie, nachdem Sie auf einem Schiff illegale Waren entdeckt haben, dieses als Piratenschiff melden und angreifen.

Anmerkung: Es ist nicht gestattet, Schiffe zu scannen, ohne eine Polizeilizenz jenes Volkes, dem der Sektor gehört, zu besitzen.

Piratenschiffe

Piraten verwenden Schiffe aller Typen und Rassen, die sie meist ihren Ansprüchen entsprechend modifizieren. Größere reiche Piratenclans haben sogar eigene Schiffsmodelle entwickelt. Verwechseln Sie keinesfalls Piraten mit Schmugglern. Letztere fliegen normale Völkerschiffe und verhalten sich unauffällig, um ihre Aktivitäten zu verdecken.

Yaki-Piraten

Die rücksichtslosen Yaki-Piraten nutzen die Schwäche der Argonen-Flotte aus, um im ganzen Argonengebiet und in umliegenden Sektoren Überfälle durchzuführen. Die Bedrohung, die von den Piraten und ihren Yaki-Disruptoren ausgeht, sollte nicht unterschätzt werden. Dieser spezielle Disruptor ist eine zerstörerische neue Waffe, welche die Yaki dazu benutzen, die Triebwerke ihrer Opfer auszuschalten. Danach kapern sie die Schiffe, wobei sie die Besatzung üblicherweise als Sklaven verkaufen. Hinter diesen Angriffen scheint ein großangelegter Plan zu stecken, Chaos und Unordnung im ganzen Universum zu säen.

Sie können Ihr Wissen über das X-Universum noch vertiefen, indem Sie Fanliteratur in den Foren selbst, oder aber die Bücher dazu, erhältlich im Online-Shop von Egosoft, lesen. Es heißt zu Recht, dass jedes Spiel der X-Serie ein weiteres Kapitel in einer großen Geschichte ist.

„Farnhams Legende" ist für X-Fans ohne Zweifel das „Buch der Wahrheit". Es steht für die ersten zwei Kapitel der Geschichte des X-Universums und wurde zu den Spielen X – Beyond The Frontier und X-tension geschrieben. Dieses Buch erzählt sehr mitreißend die Hintergründe des X-Universums und liefert auch den „historischen" Ablauf der Ereignisse, welche zu X^2 – Die Bedrohung und X^3 – Reunion geführt haben. Das Lesen dieser Bücher wird viele der X-BtF- und XT-Veteranen dazu veranlassen, einmal mehr diese Spiele hervorzukramen und zu installieren. Wenn Sie das X-Universum wirklich verstehen wollen, gibt es keine bessere Möglichkeit, als Farnhams Legende zu lesen.

terrabyte

Irgendetwas störte Ayse beim Anblick des Raumers. Es lag ihr auf der Zunge, und doch wollte sich der Gedanke nicht zu Ende führen lassen. Was mochte es sein? Ein Shuttlefahrzeug im tiefen Raum nahe der Lichtgeschwindigkeit. Es sah aus, als wäre es dazu gedacht, Personen zwischen Planeten und Raumstationen zu befördern.
Für einen Augenblick huschte ihr der Anblick der Erde durch den Sinn. Sie hatte den Blauen Planeten in all seiner Pracht wohl schon mehr als hundertmal durch das Fenster eines Space Shuttles gesehen und erfreute sich jedes Mal aufs Neue daran. „John …", setzte sie bedächtig an, während ihre Zunge beinahe von allein endlich formulierte, was sie an dem Raumschiff dort drüben so störte. „John, es hat keine Fenster. Nicht mal im Cockpit."
John runzelte die Stirn und gab nach einem kurzen Moment mit einem angedeuteten Achselzucken seine Ratlosigkeit preis. „Du hast Recht. Aber das muss nichts bedeuten, schließlich … atsui!"
Ayse zuckte zusammen, als sie erblickte, was John zu diesem erschreckten Ausruf gebracht hatte. Ihr fuhr ein eiskalter Schauer über den Rücken, als langsam ein Teil des Wracks in den sichtbaren Bereich rotierte, den sie zuvor noch nicht hatten sehen können.
Auf der ansonsten völlig ungezeichneten, mattschwarzen Außenhaut prangte hier in reinem Weiß die einzige Markierung, die das Schiff trug: Es war eine große, einfache Zeichnung, die aus nur sehr wenigen klaren Linien bestand. John und Ayse erkannten sie sofort.

Es war das Symbol der Terraformerflotte.

Farnhams Legende kann im Egosoft Shop erworben werden

Weitere Erzählungen aus dem X-Universum:
Sie finden mehrere Erzählungen im PDF-Format zum Herunterladen auf der Egosoft-Website (**http://www.egosoft.com**) und eine Liste mit Kurzgeschichten unter „Nopileos & Kreative Zone" im dazugehörigen Forum.

Dominion (Englisch) von Darren Astles (30188_49)
X-universe: v. 1 (Englisch) von Darren Astles (ISBN: 1412019559)
??? (Russisch) von Bala Gi (Bala_Gi.doc)
Traders Tale (Englisch) von Stephen Haworth
NOPILEOS (Deutsch) von Helge T. Kautz (ISBN: 3833210419)
Farnhams Legende (Deutsch) von Helge T. Kautz (ISBN: 3833212047)

Technische Unterstützung

Allgemeine Systemeigenschaften

1. Stellen Sie sicher, dass Ihr System den Anforderungen entspricht.
- Die Minimalanforderungen sind so gewählt, dass sie ein reibungsloses Spielen ermöglichen. Das Spiel kann bei einem solchen System unter Umständen etwas langsam laufen. Auf einem System, das den Minimalanforderungen nicht entspricht, läuft das Spiel möglicherweise nicht.
- Die optimale Spezifikation (wenn vorhanden) sollte in allen Situationen einwandfreies Spielen gewährleisten. Obwohl es, bedingt durch die Komplexität und Mannigfaltigkeit des Spiel-Universums, auch Situationen geben kann, in denen ein solches System voll ausgelastet ist.

2. Stellen Sie sicher, dass Ihr PC auf „beste Darstellung" konfiguriert ist.
- Prozessorgeschwindigkeit, Grafikkarte und verfügbarer Arbeitsspeicher sind ebenfalls wichtige Faktoren.
- Wenn möglich, bringen Sie die Treiber für Ihr Motherboard auf den neuesten Stand, und suchen Sie, wenn Ihr PC on-board Chip-Sätze (z.B. für den Sound) verwendet, für diese auch nach Treiberaktualisierungen.
- Halten Sie Ihr Betriebssystem und die Treiber auf dem neuesten Stand, aber gehen Sie nicht automatisch davon aus, dass „neuer" automatisch „schneller und besser" bedeutet. Wenn Sie meinen, eine neue Treiber-Version wäre langsam oder instabil, löschen Sie diese und installieren Sie eine Version, von der Sie wissen, dass Sie funktioniert. Stellen Sie sicher, dass Sie die jeweilige Vorgängerversion vollkommen gelöscht haben.
- Lassen Sie keine anderen Programme im Hintergrund laufen. Schalten Sie vor allem alle Programme mit Verbindung zum Internet ab, da diese häufig die Internetverbindung überprüfen, was zu Pausen führen kann.
- Stellen Sie sicher, dass Ihr PC nicht von Viren oder Spyware befallen ist, da diese Programme das System verlangsamen und andere Probleme verursachen können. Sie können, während des Spielens auch Ihr Anti-Virus-Programm abschalten, um das Spiel zu beschleunigen.

3. Passen Sie die Spiel-Einstellungen Ihrem System an.
- Die Auflösung zu verkleinern ist die einfachste Methode Ihre Grafikkarte zu entlasten. In einigen Fällen scheinen Grafikkarten aber mit bestimmten Auflösungen besser zu funktionieren. Probieren Sie also auch eine höhere Auflösung, und sehen Sie, bei welcher Auflösung Sie die besten Ergebnisse erzielen.
- Anti-Aliasing (AA) sorgt für glattere Kanten an Objekten. Es beansprucht jedoch die Grafikkarte stark. Sie sollten es daher nur mit einer guten bis sehr guten Grafikkarte aktivieren.
- Automatische Qualitätskontrolle (AQC) ist ein System, das das Einbrechen der Bildrate reduziert. Es sollte, außer auf High-End-Systemen, aktiviert bleiben.
- Nehmen Sie die Einstellungen im Spiel selbst und nicht über die Treiber-Konfiguration vor. Viele Treiber erlauben Ihnen, Einstellungen wie AA und vsync zu erzwingen, was sich normalerweise jedoch negativ auf die Leistung auswirkt.
- Versuchen Sie, Environment Audio Extensions (EAX/Raumklang) ein- und auszuschalten. Die meisten Systeme ignorieren diese Einstellung, sollten sie diese jedoch unterstützen, funktioniert es hervorragend.

4. Sie haben die Möglichkeit, verschiedene Grafikeinstellungen vorzunehmen, um die Leistung zu steigern.

Im Startbildschirm:
- Texturdetails: HOCH, MITTEL, GERING (voreingestellt ist HOCH)
- Anisotropischer Texturen-Filter: AN oder AUS (voreingestellt ist AN)
- Shader-Qualität: HOCH, MITTEL, GERING (voreingestellt ist HOCH)

Im Spiel selbst:
- Post Processing: AN oder Aus (voreingestellt ist AN)

Grundlegende Probleme

1. Grafikfehler
Die häufigste Ursache von Grafikfehlern sind fehlerhafte oder beschädigte Treiber-Dateien.

2. Soundfehler
Oft rühren diese Fehler von einem fehlenden oder falschen Audio-Codec her. Sie können versuchen, die Prioritäten mehrerer Codecs im Kontrollfenster festzulegen.
- Soundfehler können auch durch eine fehlerhafte Spielinstallation verursacht werden, vor allem dann, wenn falsche Updates oder Patches installiert wurden.
- Die empfohlenen Systemvoraussetzungen beinhalten auch eine eigene Soundkarte (also keinen On-Board-Sound). Viele Probleme entstehen durch unzuverlässige Hardware oder beschädigte beziehungsweise falsche Treiber-Dateien und Audio-Codecs.

Wenn Sie uns einen Fehler melden wollen, sollten Sie uns die folgenden Informationen mitteilen:
- exakte Fehlermeldung, wenn vorhanden
- den genauen Hergang, damit wir den Fehler reproduzieren können
- Details der Programme, die zum Zeitpunkt des Fehlers liefen (auch Anti-Virus- und Firewall-Programme)
- besonders wichtig: Mailen Sie uns den DirectX-Diagnose-Report. Diesen erstellen Sie wie folgt:

Klicken Sie auf den START-Button Ihrer Windows-Taskleiste, klicken Sie dann auf AUSFÜHREN, und geben Sie „dxdiag“ in das Befehlsfenster ein, welches sich geöffnet hat. Daraufhin startet das DirectX-Diagnoseprogramm und überprüft alle Details Ihres Systems. Sie können diese gesammelten Informationen als Textdatei speichern, indem Sie auf „Alle Informationen speichern“ klicken. Das Programm erstellt dann die Text-Datei „DxDiag.txt“, die Sie an eine E-Mail anhängen können.

Zusätzliche Unterstützung erhalten Sie auch über die offizielle X^3-Internetseite:

www.x3reunion.com

Sie können auch das Forum dieser Seite benutzen und sich die Fragen anderer X^3-Reunion-Spieler durchlesen. Hier werden Sie neben vielen verschiedenen anderen Themen auch eine Fülle von Tipps und Tricks finden, die Ihren Aufenthalt im X-Universum bereichern werden. Bitte lesen Sie auch die neuesten Informationen in der „Liesmich“ Datei auf Ihrer Spiel-DVD.

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erkennen Sie diese Regelungen an.

Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert KOCH Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. KOCH Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird KOCH Media Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei KOCH Media bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers sowie der unter Technische Information genannten Informationen an die Adresse

Technischer Dienst
c/o Koch Media Deutschland GmbH
Lochhamer Str. 9

D-82152 Planegg

senden. Darüber hinaus übernimmt KOCH Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. KOCH Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

KOCH Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von KOCH Media zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt. Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt KOCH Media Ihnen ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln. Der Original-Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM sind beizufügen, die Versandkosten werden von KOCH Media erstattet. Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt. Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden. KOCH Media behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatz-ansprüche vor.

Für den Fall, dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

Sollten bei der Installation dieses Produktes Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf http://support.kochmedia.com. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland:	0900 1 807 207	(0,62 Euro/Min.)
Österreich:	0900 1 807 207	(0,53 Euro/Min.)
Schweiz:	0900 1 807 207	(1,19 SFr/Min.)

FAQ und Online-Support: **http://support.kochmedia.com**

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland:	0900 5 155 686	(1,86 Euro/Min.)
Österreich:	0900 5 155 686	(2,16 Euro/Min.)
Schweiz:	0900 5 155 686	(3,00 SFr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch Kopien bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation (Start –> Ausführen –> dxdiag) sowie bei älteren Systemen die Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS und SYSTEM.INI hinzu. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

KUNDENSERVICE/BESTELL-HOTLINE
Unser Kundenservice berät Sie gerne bei Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen, Verpackungen usw. Wenn Sie sich für unser reichhaltiges Produktsortiment interessieren, dann rufen Sie uns doch einfach an, oder schicken Sie uns eine E-Mail:

DEUTSCHLAND:
KOCH Media Deutschland GmbH
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München
T: 0180/1185795 (max. 0,046 Euro/Min.: Ortstarif deutschlandweit)
http://www.kochmedia.de
bestellungen@kochmedia.com

ÖSTERREICH:
KOCH Media GmbH
Betriebsstätte Rottenmann
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann
T: 05672 606 179 (normale Gesprächsgebühr)
http://www.kochmedia.at
bestellungen@kochmedia.at

SCHWEIZ:
KOCH Media AG
Hodlerstr. 2
CH-9008 St. Gallen
T: 0848 000 215 (max. 12 Rp./Min.)
http://www.kochmedia.ch
verkauf@kochmedia.ch

ONLINE-SHOP/GESCHENKSERVICE
Besuchen Sie unseren Online-Shop. Ein abwechslungsreiches Sortiment und kundenfreundliche Lieferbedingungen erwarten Sie:

http://www.softunity.com

Mit unserem Geschenkservice können Sie Ihren Liebsten eine Freude machen: Wir verpacken Ihr Geschenk in Geschenkpapier und legen eine Grußkarte mit Ihrer individuellen Nachricht bei.

Director
Bernd Lehahn

Lead Designers
Markus Pohl
Christian Vogel

Lead Programmer
Martin Brenner

Shader Programming
Andreas Itze

Engine Programming
Chris Burtt Jones

User interface
Mike „Apoch“ Lewis
Thomas „Bala Gi“ Maier
Klaus Meyer

Universe Programming
Tim Kiemen
Carsten Krämer
Sebastian Rouaiha
Sebastian Schlicht
Michael „Burnit“ Baumgardt
Matthias Kalthoff
Christian Rousselle

Story by
Andy Walsh
Carsten Krämer
Bernd Lehahn

Script & Content Writer
Ivan Tefalco

X Fictional Mastermind
Helge Kautz

Co-authors
Ivan Tefalco

Music
Alexei Zakharov
Thomas Egeskov Peterson

Conceptual Graphic Design
Ulrich Zeidler

Press
Greg „Abyss“ Kingston

Project management
Bernd Lehahn

Publisher Producers
Parrish Rodgers
Markus Ziegler
Stuart Chiplin

Free artists
Mark „Eagle“ Ballantyne
Paul G „Avis“ Hutchinson
Uros „Loco“ Colovic
Dragan „Jamon“ Jakovljevic
Aleksandar „Rastaman“ Novta
Stéphane Chasseloup
„Imp“ Tino Söllner

Sound Effects
Martin Hensler
Alexander Koch

Map design
Jonathan Handby
Wolfgang „blueshadow“ Helbing
Brian „Brianetta“ Ronald
Helen „Angel“ Forster
Greg „Abyss“ Kingston

Ship value calibration and names
Michael Kessel
Michael „Burnit“ Baumgardt

Economy Design
Jeff Burianek

Manual
Michael „Terrabyte“ Madden
Greg „Abyss“ Kingston

Proof reading
Mark „Toastie“ Wilson
Greg „Abyss“ Kingston
Michael „Cueball“ Wilson

Beta Test
Michael „Burnit“ Baumgardt
Ivan Tefalco & Brenda Shergold
Brian Ronald
Bruce Biavati
Michael King aka Winter Dragon“

BBS Mission programmer
Kasper West-Hansen
Anthony „Anth“ Andrews
Sebastian Uerdingen
Robert Gebhardt
Markus M. „Thorn“ Schmidt
Adrian „spooky“ Jesshope
Oleg Krilov

Support Team
Andrea Beckers
Theo Lehahn
Monique Beckers

Sales and Publisher relations
John Williams

Koch Media Team
Klemens Kundratitz
Stuart Chiplin
Craig McNicol
Kerri Davies
Georg Larch
Ute Palmer
David Blundell
Juri Vaisman
Mario Gerhold
Daniel Oberlechner

Enlight Team
Publishing Director
Trevor Chan and Paul Lombardi
Executive Producer
Parrish Rodgers

Voice Production
Violetmedia - Klaus Schmid
Thomas „Elf“ Buchhorn

EGOSOFT Office
Hannelore Lehahn
Chia-Chen Lehahn

BBS News authors
Florian „unlogisch“ Bircher
Bruce Biavati
Steven Virgo
Brian Ronald
Michael King aka Winter Dragon“

... and many more:
Forum and XNEWS Online editors
Michael „Burnit“ Baumgardt
Darren „Steel“ Astles
Paul Knibbs
Herbert R Hohenburger aka. „Commander Jamieson“
Tristan „-TD-13-“ Fisher
David „Apothos“ Rickerby
Helge Kautz
Olaf „Stormsong“ Schweppe
Wolfgang „blueshadow“ Helbing

Localisation German
Dorian Krause
Thomas „Barron“ Hangl
Georg „PIC“ Armbruster
Olaf „Stormsong“ Schweppe

Localisation French
André „The Fly“ Gaulé
Thomas „Thoto“ Szapiro
Marc „Bugsman“ Huhardeaux
Benoît „PrizzZ“ Baliguet
Nicolas „NalinElfleg“ Brax
Adrien „Photon“ Siebert

Localisation Polish
Tomek „Sauron11“ Placzke
Marcin „Marcybiskup“ Wojtulewicz

Localisation Italian
Federico Persano aka „Confucio“

Localisation Dutch
Remco „Merroc“ Jeckmans

Bug Tracking Team
Graham „Graphil“ Pursey
Olaf „Stormsong“ Schweppe

Graphics
Tristan „-TD-13-“ Fisher
Stewart „TSM“ Barnes

Sound
Tristan „-TD-13-“ Fisher
Stewart „TSM“ Barnes

Text and Voice
Ivan Tefalco
Federico Persano aka „Confucio“
Mark „Toastie“ Wilson
Helen „Angel“ Forster

Non plot missions
Franz „Ksx3“ Wintzer
Ronald D. Nichols aka beast-master
Dave „Seawolfe“ Musser

Plot
Mark „Toastie“ Wilson
Matthew Farmery
Naima „Differix“ Siddique
Brian Ronald
Bruce Biavati
Adriana Liana (EliteJal)
Christian „XGamer“ Funke
Benjamin „UnhallowedOne“ Schwabe

Interface
Alex „Logaan“ Boyne-Aitken
Richard „Marvin“ Davis
Cliff „Oberon-2“ Richter
Gerhard Kragleder (Striker)
Firedancer

Economy
Roger Powell
Torsten „Brash“ Schmidt
„Giskard“ aka „Giskard“

Combat
LV aka Reverend Paul Hutchinson
Remco „Merroc“ Jeckmans
Mark Dunn aka „Dunners“
Gerald“ Charlie1000“ Friedrich
Owen Lake

Flying
Roger Powell
Torsten „Brash“ Schmidt

Level six devnet
Anthony „Anth“ Andrews
Mike „Apoch“ Lewis
Thomas „Barron“ Hangl
Torsten „Brash“ Schmidt
Jeff Burainek
Federico Persano aka „Confucio“
Naima „Differix“ Siddique
Graham „Graphil“ Pursey
„Imp“ Tino Söllner
Jonathan Handby
Franz „Ksx2“ Wintzer
Alex „Logaan“ Boyne-Aitken
LV aka Reverend Paul Hutchinson
Remco „Merroc“ Jeckmans
Michael Kessel
Michael „terrabyte“ Madden
Reiner „Reinerut“ Utermark
Roger Powell
Olaf „Stormsong“ Schweppe
Tristan „-TD-13-“ Fisher
Ivan Tefalco
Thomas „Thoto“ Szapiro
Tim „ticaki“ Kiemen
Mark „Toastie“ Wilson
Stewart „TSM“ Barnes
Florian „unlogisch“ Bircher
Dorian Krause aka Vassenego
Wolfgang „blueshadow“ Helbing

Streamline Studios
Hector Fernandez
Stefan Baier
Renier Banninga
Gilles Ketting
Henrik Bolle
Jeroen Leurs
Steven Chagnon
Lucas Bramlage
Wanja Svasek
Andre Stiegler
The Light Works
Oliver Nikelowski
Arne Langenbach
Tobias Richter

Devil on a Donkey
Sofia, Bulgaria
Ivelin G. „ChieFFF“ Ivanov
Krikor „Koko“ Sarkisian
Kosta „Concrete Donkey“ Milev
Antonio „Tony“ Slavkov
Angel „Galileo“ Shumanov
Vasil S.“VSV“ Vasilev
Konstantin „Code“ Nikolov

Liquid development

Nikitova
Olga Petrus
Maksim Dembick
Sergei Ilushin
Miroslav Baranenko
Vadim Derkach
Vitaliy Smyk
Alexander Barsukov
Anton Evdokimov
Artem Fanaylov
Evgeniy Kuklev
Denis Beregech
Denis Torgovenko
Dmitriy Borodavko
Ilya Gulayev
Maksim Domnin
Oleg Gamov
Roman Androshchuk
Sergei Voluzhin
Vadim Popenko
Alexander Kaplun
Anatoliy Chechel
Maksim Popov
Andrei Pozolotin
Olya Nikitova

Voice actors English
Alex Golding
AGM Studios
The Chapel Studios
Andrew S. Walsh
Andy Walsh
Ben de Halpert
Bill Hope
Brad Lavelle
Charles Neville
Chris Courtenay
Holley Chant
Jo Ackerman
John Cooper-Day
Jules de Jongh
Julia Innocenti
Karen Fisher-Pollard
Laura Weston-Miller
Liza Ross
Martin Durant
Nathan Nolan
Nick Helm
Nick McCardle
Richard Burnip
Terence Reis
Terence Reis
Tom Clarke Hill

Voice actors French
David Berthier
Emmanuel Rausenberger
Eric Leblanc
Etienne Gillig
Jacques Herlin
Jean Yves de Groote
Jérémy Zylberberg
Marie L`Hermite
Marion Billy
Mark Bouvet
Patrick Pouly
Rémy Wibaut
Samira Mamèche
Sophie Ostria
Yves Vatin-Perrignon

Voice actors German
Andrea Imme
Andreas Borcherding
Beate Pfeiffer
Dirk Meier
Frank Behnke
Gerhard Acktun
Jorg Puls
Melanie Jung
Michaela Sterr
Thomas Rauscher
Torsten Münchow
Ulf Söhmisch

Hörbuch Farnhams Legende
(X³ – Reunion: Collector's Edition)

Ungekürzte Hörbuchproduktion des Science-Fiction-Romans **„Farnhams Legende“** von Helge Kautz.

Aufgenommen und gemischt in den
G&G Studios, Kaarst.

Aufnahmeleitung und Schnitt:
Thomas Gesell und Willi Grossmann

Regie:	Helge Kautz
Erzähler:	Karl Heinz Tafel
Brennan:	Gregor Höppner
Nopilius:	Norman Matt
Elena:	Ilja Welter
Cho:	Hans Bayer

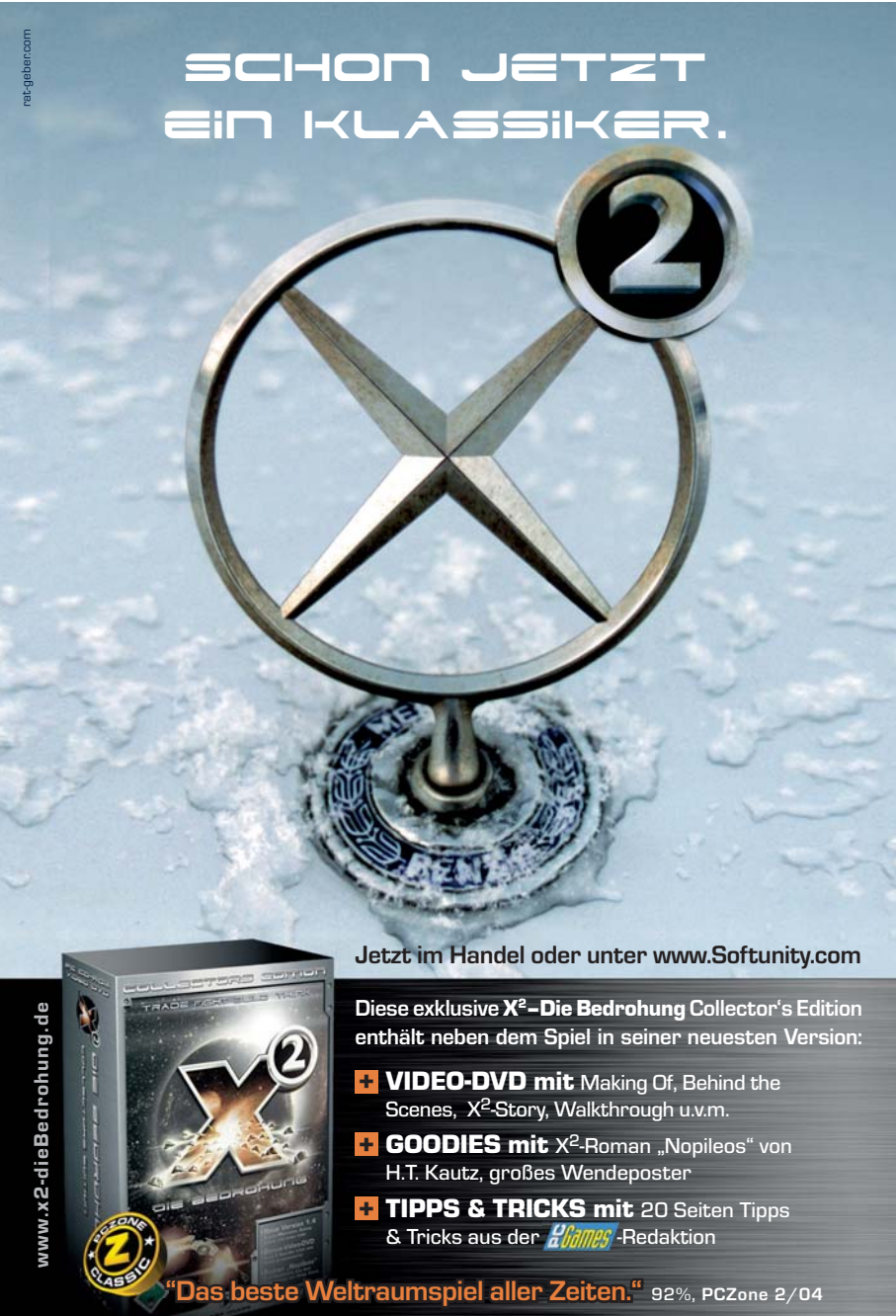
Dieses Handbuch wurde zur Musik von Alexei Zakharov geschriebem und in nächtelanger Arbeit ins Deutsche übersetzt. Eine Extra-Danksagung für ihre Last-Minute-Hilfe geht an den weltbesten Herrn Rieß, Vassenego, Joachim „Iron Foot“ Weese, Peter Emanuel Theobald Ziegler, Christian „XGamer“ Funke, Greg „Midnight Oil“ Kingston und (beinahe) Johanna Pursey.

Mit Dank von terrabyte an die ganze DevNet-Community und im Besonderen Abyss, Toastie, Jason und Natvilla für Ihre Hilfe und Unterstützung.

X³ – Reunion Manual Version 1.1
© 2005 Egosoft ®

rat-geber.com

SCHON JETZT EIN KLASSIKER.



Jetzt im Handel oder unter www.Softunity.com

Diese exklusive **X²–Die Bedrohung** Collector's Edition enthält neben dem Spiel in seiner neuesten Version:

- **VIDEO-DVD mit** Making Of, Behind the Scenes, X²-Story, Walkthrough u.v.m.
- **GOODIES mit** X²-Roman „Nopileos" von H.T. Kautz, großes Wendeposter
- **TIPPS & TRICKS mit** 20 Seiten Tipps & Tricks aus der GAMES-Redaktion

„Das beste Weltraumspiel aller Zeiten." 92%, **PCZone 2/04**

www.x2-dieBedrohung.de

”Die beste SciFi-Serie im TV“

USA Today

”Schon jetzt legendär“

TV Guide, Amerikas größte Programmzeitschrift

Farscape, Season 1 bis 3 – jetzt im Handel oder unter www.softunity.com

gameswelt

Ob News, Tipps, Downloads oder Artikel, hier findest du alle Infos zu deinem Lieblingsspiel.

http://gameswelt.de

Komm in die Gameswelt!

Mehr brauchst du nicht!

LigaHQ

Das kostenlose Ligaportal.
Die ultimative Herausforderung!
Bist du bereit?

http://ligahq.de

Galactic Civilizations II

Dread Lords

All-Macht, Zukunfts-Kontrolle und Sternen-Staub

In einer fernen Zukunft erobern Sie mit dem Einsatz von Technologie, Diplomatie, Kolonialisierung und auch Krieg ein Weltall und schaffen ein mächtiges Sternen-Imperium. Sie bestimmen den Weg ihres Volkes, den zukünftigen Herrschern des Universums!

Ab Q1/2006 im Handel oder unter www.softunity.com

Stardock paradox INTERACTIVE

3+ www.pegi.info

Galactic Civilizations 2 © 2005/2006 Stardock Corporation. Published under license by Paradox Interactive AB.

www.x3-reunion.de www.deepsilver.net www.egosoft.de